



Sylfens vrede

Diamantäpplet

€ON

Förord

Diamantäpplet utgör startskottet på en kampanj som jag valt att kalla Sylfens vrede. Redan nu har jag förstås idéer om vad som skall tima i de kommande delarna, och ni kan vara säkra på att precis som vanligt när det gäller Eon så finns det händelseförlopp som påbörjats långt bak i tiden som ligger bakom allt som sker i Mundana. Detta gäller även de sällsamma saker som dyker upp i äventyret. Att skriva kampanjer är svårt, särskilt när de skall passa alla grupper av rollpersoner, men också otroligt roligt.

Denna första del är skriven främst för nybörjare, men innehåller mycket som borde tilltala spelare och spelledare med stor spännvidd av erfarenhet. I kommande delar av Sylfens vrede kommer jag att flytta fokus på mitt skrivande för att ännu bättre ta tillvara de önskemål som ofta finns när man hunnit skaffa sig lite kunskaper i rollspelandets ädla konst. Jag kommer till och med att leka lite med formen för rollspel och hur äventyr ofta är uppbyggda.

Men nu skall vi inte gå händelserna i förväg. Iväg till Västmark istället – du och din spelargrupp har ju ett diamantäpple att bärga!

Författaren

Selet 2004

HELMGAST

Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd,
Niklas Fröjd, Petter Nallo, Anton Wahnström

FÖRFATTARE

Dan Johansson "Börja med att dunka huvudet i väggen"

REDAKTÖR

Anton Wahnström "frkrt. ej lämpligt"

FORMGIVNING OCH REDIGERING

Anton Wahnström " Ibland får man manier"

KONVERTERING

Johan Palmén " Något mer som behöver ordnas
för att säkerställa julsläpp?"
Magnus Wahlberg "Jag dyker in och kollar så fort
jag har skjutit någon"

ILLUSTRATIONER

Björn Öberg "Han ser inte så bakom flötet ut längre"
Kim Vässmar "Jag har hittat ett fantastiskt hus"

KARTOR

Dan Johansson "Om zombien ifråga är huvudlös?!"
Petter Nallo "Gud i gamla testamentet var ett
sånt asshole. Tur att han blev lite
mer schysst när han blev pappa."
Carl Johan Ström "Jag har lagat mat – jäst kött"

KORREKTURLÄSNING

Erik Fryksdahl "Kan jag ta ledigt för att spela rollspel?"
Magnus Wahlberg " Slår du mig om det inte blir klart idag?"

SPELTESTARE

Johan Eriksson "Nu blir det cirkus igen"
Kenneth Lundgren "Ingen mer cola efter Pearl Harbor"
Johan Tufberg "En fest kombinerad med villfarelse"

UTGIVARE FÖRSTA UTGÅVAN (2004)

Carl Johan Ström "Sju sorger och bedrävelser"

COPYRIGHT

Helmcast AB 2015



WWW.HELMGAST.SE

Utgivet av Helmcast AB under licens från Neogames AB.
Tillhör till rollspelet Eon.



Innehållsförteckning



KAPITEL 1

UPPDRAGET.....	5
Inledning.....	6
Äventyrets början	7
Västmark	9
Quilla	12
Rollpersonernas ankomst	14



KAPITEL 2

DIAMANTÄPPLET	19
Avresan.....	20
Gröna floden & träskan	21
Jakten på nyckeln	27
Tillbaka till Quilla.....	27
Spindelkultens bosättning	31
Det glömda templet	35



APPENDIX	41
Växter i Västmark	42
Spelledarpersoner & varelser	44
Utdrag ur krönikor.....	54
Register.....	55

Kapitel 1

Uppdraget



Kvällen var full av ljud; det fridfulla kväkandet från grodor, det eviga surret från moskiter och så syrsor som i tusenden gned sina täckvingar och frambragte kaka-fonier, mestadels oordnade och till synes slumpmässiga, men vid vissa fokalpunkter ändå väl avvägda och harmoniska, som om de orkestrerats av en entitet av kaos med ett välskrivet partitur. Det jäste och sjöd i gölarna. Små uppkastningar av brunt, ljummet träskvatten och ett ständigt stilla puttrande fick den sankta skogen att te sig nästan levande, som en däst padda som nöjd och slumrande då och då vaknade till för att rapa slem och sedan slumra till igen. Tänk att denna stillsamma plats, denna avkrok, denna Asharinas ruttnande sankmark skulle rullas ut som matta för furstars, halvgudars och de levande dödas spelstenar. Att de regler som vissa menade var Ödet skulle ritas på nytt i kol – i diamant! – av en kaosfödd.

Insatsen? Allt.

En gråsvart vårtig padda öppnar sitt röda öga och åser äventyrarnas ankomst. Den vredgas av stöveltramp, retas av röken från lägerelden. Den lindar sin klibbiga tunga runt en larv eller två, i väntan på större byten. Dess mage är uppblåst av sjuka blå gaser. Snart fyller de träskan, dränker de landet. Men först ska sigillen brytas. Av dem. De runt elden.

Inledning

När jag var barn var äventyr för mig att knycka äpplen. Det är inte utan att man småler över hur vissa saker aldrig tycks förändras.

– *Velma Brek Skattelare*

Kampanjen Sylfens vrede

Diamantäpplet är den första boken i en serie om fem löst sammanhållna äventyr. Äventyret är bäst lämpat för en grupp nyskapade rollpersoner, men kan enkelt byggas ut för att bättre passa mer erfarna och skickliga rollpersoner. Äventyret kan spelas fristående eller utgöra starten på en kampanj kallad *Sylfens vrede*.

Äventyret

Diamantäpplet för rollpersonerna till Västmarks skogar och träskmarker i jakten på en fantastisk skatt: en diamant lika stor som ett moget äpple. Diamanten är en urgammal artefakt, skapad som offer för det gamla Ramoras trenne gudar. Om detta vet rollpersonerna emellertid intet. För rollpersonerna är diamanten "bara" en skatt som, om den verkligen är så stor som legenden säger, borde garantera dem ett liv i rikedom och överflöd.

Mot rollpersonerna står en utbrytarfraktion ur Västmarks ökända spindelkult, gudinnan Arachnas folk. Spindeldyrkarna äger den enda nyckeln till det forntida tempelvalv där diamantäpplet vilar. Spindelgudinnans lakejer anar att en skändning av det sedan urminnes tider orörda templet skulle kunna störa de gamla gudarnas slummer. För rollpersonerna framstår troligtvis spindelkulten som en synnerligen ondskefull sekt och kommer förmodligen inte att tveka att med alla medel nå templets inre. Rollpersonerna tvingas på ett eller annat sätt konfrontera Arachnas tjänare för att tillskansa sig nyckeln.

Vid sidan om spindelkulter och dunkla legender korsas äventyrarnas väg också av träskens fasor och allehanda odjur. I äventyret figurerar även döda men ändå levande paddor samt en stor och en liten bedragare. Viktiga roller innehas även av en vrång spegelmakare samt Hon som ser allt men yppar smått och hennes valhanta tjänare.

Om man väljer att spela äventyret som en del av kampanjen Sylfens vrede är målet med äventyret dels att starta en serie händelser som kan få stora konsekvenser för Asharina och dels att få rollpersonerna så involverade i detta skeende som möjligt.

Uppdraget

Struktur

Äventyret är uppbyggt runt fem avsnitt som alla sammanfaller med varsin geografisk plats, nämligen: staden Quilla, Sänkan och de träskmarker som omger den, Orakelklyftan, spindelkultens bosättning; samt det urgamla templet.

Avsnitten avverkas i en någorlunda fast ordning, även om det finns möjlighet för rollpersonerna att ändra ordningen till följd av hur de handlar och tänker. En trolig "färdväg" är att rollpersonerna från staden Quilla reser till Sänkan

där templet skall finnas, men tvingas vända om när de vägras inträde till den gamla helgedomen. Efterforskningar leder rollpersonerna till Orakelklyftan, där de efter viss möda får veta att den enda "nyckeln" till templet finns hos träskens mest ökända spindelkult. Efter att ha konfronterat spindelkulten kan rollpersonerna återvända till Sänkan och ta sig in i templet för att söka diamantäpplet. Färdvägen är flexibel och rollpersonerna kan till exempel mycket väl besöka oraklet redan innan de beger sig iväg till Sänkan första gången, eller ledas in på olika sidospår.

Om avsnitten (och vägarna däremellan) är någorlunda fastlagda så är rollpersonernas handlande under de olika avsnitten desto friare. Varje avsnitt bereder rollpersonerna (och spelarna) ett flertal problem som kan lösas på flera olika sätt. Här och var introduceras även viktiga spelledarpersoner som kan interagera med rollpersonerna för att antingen hjälpa dem eller hindra dem nå sitt mål.

Spelledaren är fri att bygga ut äventyret med fler avsnitt, men bör ta hänsyn till rollpersonernas skicklighet och erfarenhet. Västmark är ett mycket ogästvänligt ställe, även för garvade krigare, så spelledaren bör vara försiktig med att bussa allt för många träskmonster och jättespindlar på rollpersonerna.

Rollpersonernas inblandning

Hur rollpersonerna introduceras till äventyret är spelledarens svåraste bryderi. Olika spelargrupper och rollpersoner kan ha väldigt olika motiv och drivkrafter. Grundtanken är att rollpersonerna skall kontaktas av en äldre man, förslagsvis en vän eller bekant till en av rollpersonerna, som säger sig ha ett erbjudande som rollpersonerna inte kan motstå. Den gamle mannen representerar ett "hemligt" sällskap som vill leja rollpersonerna för att finna en skatt. Mannen ber rollpersonerna att resa till staden Quilla i Västmark där de skall träffa en viss herr Kandari på värdshuset Vägskålen. Herr Kandari kan herr rollpersonerna med all den information och utrustning de behöver för att finna och hämta skatten. Den gamle mannen kan betala rollpersonerna ett visst förskott om de åtar sig uppdraget med den diskretion det kräver.

Det åligger spelledaren att sy ihop en vettig introduktion utifrån de motiv rollpersonerna kan tänkas ha. En tjuv eller krigare kan lockas av skattens rikedom, och kanske finns det möjlighet för rollpersonerna att behålla skatten för sig själva? En magiker kan ha hört talas om skatten i någon obskyr legend, och tycker sig minnas mäktiga krafter hos något av föremålen. Den introduktion som följer i rutan med rubriken "Farbror Calvin" på nästa sida kan användas för de flesta spelargrupper, men kan behöva modifieras av spelledaren. Den typen av start som presenteras där är mycket lämplig av många skäl, främst för att den erbjuder en naturlig ingång i kampanjen.

Äventyrets början

Vindar vränger den stora drömmen, vågor kalvas ur stilla vatten.

Västmark skall vakna ur långliga sömnen, en gryning så dagas, som erinrar natten.

— *Ärendöraren, långt senare*

Uppdragsgivaren

Äventyret tar sin början när rollpersonerna kontaktas av en gammal man. Mannen är troligtvis en bekant till någon av rollpersonerna, eller också en bekant till en bekant. Spelledaren kan använda sig av någon spelledarperson från tidigare äventyr eller kanske äntligen få nytta av någon av de kontakter som slogs fram när rollpersonen skapades. Huvudsaken är att mannen är gammal, helst äldre än 60 år.

Mannen, i fortsättningen kallad uppdragsgivaren, säger sig behöva rollpersonernas hjälp. Han vill att de färdas till Västmark och staden Quilla vid Gröna flodens mynning. Uppdragsgivaren vill inte säga mycket om ärendets natur, mer än att det rör sig om att finna en skatt. Rollpersonerna kan pressa mannen på mer information, och han kommer då att precisera sig mot att det rör sig om mängder av juveler och värdeföremål, bland annat en jättelik diamant vars like ingen tidigare skadat.

Om rollpersonerna tvekar, vilket torde vara oundvikligt, kan mannen visa upp ett underligt format spö av solitt guld. Mannen hävdar att spöet är en del av skatten, och att det bärgades av den man som för en tid sedan upptäckte skattgömmen för första gången på tusentals år. Ett lyckat lätt slag med färdigheten Handel kan säga rollpersonerna att spöet verkligen är gjort av äkta guld och förmodligen värt tusentals silvermynt. Det ser dessutom ut att vara gammalt. Ett lyckat mycket svårt slag med Ockultism ger informationen att spöet förmodligen är ett religiöst föremål som användes i fruktbarhetsritualer i någon äldre religion. Exakt vilken religion är höljt i dunkel. Målningar finns bevarade, bland annat på katakombväggarna i ruinerna under det gamla Talon, där spön med liknande form avbildas när de används för rituell plöjning i jorden.

Om rollpersonerna accepterar, eller fortfarande tvekar, kan de ges ett rejält förskott (dock inte mer än en börs med en asharisk guldmark per person) och utlovas en andel i skatten senare. De uppmanas bege sig till Quilla med så få dröjsmål som möjligt. Vattenvägen torde i de allra flesta fall vara den snabbaste och uppdragsgivaren kan vara rollpersonerna behjälplig med att finna en kapten som skall till Västmark. (Om ressträckan är lång finns det risk att rollpersonerna måste färdas med flera olika fartyg innan de når sitt slutmål.) Rollpersonerna förväntas betala resan själva.

Anledningen till att uppdragsgivaren vänder sig till just rollpersonerna kan vara att mannen är vän med någon av dem, att han känner till dem ryktesvägen ("Jag har hört talas om er insats vid infångandet av lönnmördaren vid herredagarna" eller liknande), att de blivit rekommenderade av en gemensam bekant eller på något annat sätt vunnit uppdragsgivarens tillit. Att rollpersonerna verkligen har den gamle mannens förtroende är helt och hållet

avgörande – i annat fall skulle han inte göra sig det stora besväret att vända sig till dem med sitt förslag. Det är således att rekommendera att uppdragsgivaren känner någon av rollpersonerna sedan tidigare, eller kanske till och med är släkt med rollpersonen.

De gamla

Uppdragsgivaren representerar en grupp lärda män, många av dem med gemensamt förflutet vid Stora universitetet i Chadarians Hopp (eller någon annan passande läroanstalt). Detta kan komma som en total överraskning för rollpersonerna, om mannen väljer att avslöja sina lojaliteter vill säga. Uppdragsgivaren har kanske aldrig berättat för rollpersonerna om sina, låt vara sporadiska, kontakter med sina forna studiekamrater. Gruppen, som kallar sig själva De gamla, är ett löst sammanknutet nätverk vars medlemmar i olika utsträckning studerar gamla språk och forntidshistoria.

Vad som hänt är att en av gruppens medlemmar, en historiker vid namn herr Kandari, fått kontakt med det förflutna på ett fantastiskt sätt. Herr Kandari har alltid varit intresserad av Asharinas äldsta historia, och det gamla Västmark och Ramora i synnerhet. En kväll fick historikern av en slump kontakt med en jägare som påstod sig ha funnit och nedstigit i de gamla tempelvalv som enligt de mest obskyra legender skulle finnas gömda i en otillgänglig sänka i Västmarks inre. Templet skulle enligt myten vara en rest av det gamla Ramora, vars gränser en gång sträckte sig över hela södra Asharina. Herr Kandari lät sig till en början inte imponeras av jägarens berättelse, men mannen visade då upp en rad föremål som han tagit från templet. Föremålen, bland annat en juvelbesatt kalk och ett halsband av guld, bar onekligen de attribut som man kunde förvänta sig av ramorianska ting. Men jägaren talade också om onda ting och sade sig vara ovillig att åter-

farbror Calvin

Farbror Calvin är en flintskallig man i sjuttioårsåldern med kort vitt skägg och stor näsa. Calvin går klädd i en svart, lappad och lagad kappa som doftar underligt – lite grann som av mögel och gamla böcker. Calvin livnär sig numera som skrivare men har ett förflutet som student vid Stora universitetet i Chadarian.

En av rollpersonerna känner farbror Calvin sedan länge. Calvins många besök var ett vanligt inslag i rollpersonens barndom, och det var "fabbo Calvin" som en gång i tiden lärde rollpersonen läsa och skriva hjälpligt. När rollpersonen blev äldre blev kontakterna förstås mer sporadiska, men det händer fortfarande att rollpersonen besöker Calvin eller tvärtom.

Uppdraget

vända. Det fanns någonting monstruöst i templet; något som jägaren visserligen inte kunde se, men som hela tiden bevakade honom. Jägaren flydde från templet med vad han kunde bära och beslutade sig sedan att för att avyttra föremålen och leva gott på förtjänsten. Herr Kandari köpte föremålen av jägaren och dessutom beskrivningen av var templet fanns gömt.

Den gamle historikern konsulterade sina samlingar av pergament och böcker och fann snart de passager han sökte. I Ramfalos krönika, tredje versen, talas om templet i dalen, i vars inre diamantäpplet vilar. Enligt legenden är diamantäpplet en knytnävsstor diamant; för länge sedan någon form av kultföremål i det gamla Ramora.

Nästföljande sommar gav sig en hemlig expedition av mot den sänka där templet skulle finnas gömt. Umbärandena

blev för stora för de medlemmar av De gamla som vågat denna färd och expeditionen avbröts. Nu befinner sig De gamla i en brydsam situation där de måste ta hjälp utifrån för att nå skatten. Bud har sänts ut till sällskapets medlemmar att bistå med pålitliga och dugliga män och kvinnor att delta i nästa expedition. Total diskretion måste råda och de personer som anlitas måste vara fullt lojala. Det är därför bra om de personer som sänds till Quilla för att delta i expeditionen är släkt eller nära vänner till medlemmarna.

Hur mycket av ovanstående som uppdragsgivaren berättar för rollpersonerna beror på hur väl han känner att han kan lita på dem, men också på hur frågvisa de är. Uppdragsgivaren försöker troligtvis vara så ärlig som möjligt, men han är redo att brodera ut historien för att vinna rollpersonernas intresse.

Minns du den tiden, när du fortfarande bar kolt och vi sprang tafatt? Du var kvickare än mig redan då, förgjort svår att få tag i. Vi gömde stenen ibland också, den där röda som gnistrade, blodstenen minns du? Jag gömde och du letade. Har du kvar den? Nä, det var länge sen förstås, och den var väl aldrig mer speciell än vad vi gjorde den. Håhå jaja. Men det finns andra skatter att finna, och... ja, du är fortfarande kvickare och mer skarpögd än gamle Calvin.

— Farbror Calvin

Uppdraget



Västmark

Månghövdad skara, med samfällad röst

— *Rådsrepublikens rikspråk*

Rådsrepubliken Västmark

Sydvästra Asharina utgörs av rådsrepubliken Västmark – en löst sammanhållet rike splittrat i till stor del självständiga kantoner, alla styrda av en mäktig furste. Västmarks högste ledare är president Kamand av Xerims ätt, som residerar i huvudstaden Rampor. Landet är till stora delar vilt och otämnt, med djupa skogar och utforskade träskmarker.

Låglandet

Nära kusten finns de låglänta områden som rymmer en stor andel av Västmarks befolkning. Jorden är någorlunda bördig och erbjuder viss möjlighet till jordbruk, men då vattenståndet ofta ändras stort och utan förvarning är det ingen ovanlig syn för Västmarks bönder att se sina skördar bortsvepta av vattnet. Allra närmast kusten består jorden mestadels av gytjig sankmark och ständigt föränderliga vikar och sjöar av havsvatten. Mangroveträden växer tät, liksom vass och slingrande rankor. Dessa områden befolkas enbart av fiskare eller enstaka pirater. Allra längst i söder blir berggrunden hårdare och klippigare, och de föränderliga sankmarkerna ger vika för en mer stabil geografi, med höga havsklippor och långsträckta havsbukter. Här ligger bland annat huvudstaden Rampor, tronande på en klipp halvö som skjuter ut mot ön Naldor.

Träsken

Längre in övergår låglandet i mer höglänta träskområden. Områdena drabbas ofta av kraftiga skyfall, vilka ibland drar med sig delar av terrängen ner mot de låglänta områdena och havet. Marken är till stora delar uppsprucken i sjöar och bäckar av stinkande dygt vatten, omringade av bottenlös sankmark. Få stigar existerar, och många av dem är ytterst förrådiska. Överallt finns höga, knotiga lövträd, slingerväxter, ormbunkar och rankor, ofta inbäddat i en

matta av tjockt, vått gräs och fuktig dimma. I trädkronorna bor apor, fladdermöss, fåglar och ormar, medan marken behärskas av reptiler och diverse monster, bland annat spindeltroll och arachnider.

Skogarna

Nordligaste och mellersta Västmark rymmer stora, utforskade skogspartier. Växtligheten är riklig och vissa delar av skogarna kan vara väldigt svåra att forcera, även om man håller sig efter stigarna. Under träden har björnarna sina jaktmarker, liksom vildhundarna och vargarna. Det finns också gott om myror i skogarna; vissa av dem långa som ett mänskligt pekfinger och ytterst farliga att komma i vägen för.

Det finns tre stora skogspartier vilka kartograferna valt kalla Norra, Mellersta respektive Södra skogen. Skogarna, och delar av skogarna, har oftast lokala namn som används till vardags. Till exempel benämns Mellersta skogens sankare delar Träskveden medan den del av Södra skogen som vetter mot Gröna floden av många kallas för Sumpskogen. De västra delarna av Norra skogen går ofta under namnet Västra skogen.

Bergen

Längst i öster tronar Khrünbergen. Från bergssluttningarna rinner små bäckar ned mot Västmark och mynnar ut i någon av floderna eller träsken. Terrängen är klippig och karg, men tämligen förskonad från de skyfall som drabbar stora delar av övriga Västmark. Vintrarna kan emellertid bli kalla, och Västmarks berg är sannerligen ingen förlåtande plats för dem som inte är vana att vistas i vildmarken.

Invid Gröna flodens övre lopp ligger den viktiga men illa beryktade gruvstaden Forsfara, där handeln med dvärgarna i Khrun-renk-Roghan är mycket intensiv.

Soteld. Det är när tjäran i skorstenen tar fyr och sliter sig loss ur sitt tegelfängsel, sliter bjälkar och tak med sig och flyr från hus till hus, blint utan mål tills den sist vrålat klart och sakta falnar. Jag är för den här staden vad sotelden är för husen som brann ner. När jag sliter mig ska jag ta allt och alla med mig, hör ni det!?! Varenda en av er!

— *Kerst Styrbrek, dömd att yttas i stöcken*

Uppdraget

Slumpmöten

När rollpersonerna reser i Västmark kan det vara på sin plats att bereda dem olika händelser – resan lär knappast gå helt händelselös förbi. Spelledaren kan slå eller välja från tabellen nedan, en gång per dag eller oftare som rollpersonerna färdas i tätbefolkade områden. Slagen modifieras enligt beroende på färdväg. Det är helt och hållet upp till spelledaren vilka resultat denne vill använda. Kom ihåg att anpassa eventuella monsternöten efter rollpersonernas skicklighetsnivå, eller åtminstone erbjuda rollpersonerna en chans att gömma sig eller på annat sätt undvika mötet.

1T100	Händelser och möten i vildmarken
01–30	Rollpersonerna konfronteras med ett vilddjur eller en varelse. Slå på tabellen för vilddjur och varelser på nästa sida för att avgöra vilket djur det rör sig om.
31–50	Rollpersonerna passerar ett växtbestånd vars örter, blommor, rötter eller liknande har speciell verkan. Slå på tabellen till höger för att avgöra växtbeståndets art.
51–95	Ingenting speciellt inträffar.
96–125	Rollpersonerna konfronteras med en eller flera personer. Slå på tabellen över personer på sidan till höger för att se vilka.

Slumptabell i Västmarks vildmark. Tabellslaget modifieras beroende på färdväg, se nedan.

Färdväg	Mod.
Rollpersonerna färdas på en landsväg eller flodt.	+25
Rollpersonerna färdas på en kärrväg eller stig	+10
Rollpersonerna färdas i vildmark	+0

† Om rollpersonerna färdas i tätbefolkade områden är det ofta läge att slå flera slag per dag.

Färdvägsmodifikationer till Slumptabell i Västmarks vildmark ovan.

Slumpmötena skall erbjuda spänning eller ett avbrott i resandet och helst inte äventyra rollpersonernas liv i alltför stor grad.

Ett möte behöver heller inte betyda att varelsen ifråga anfaller. Spelledaren måste bestämma hur djuret reagerar när de får syn på rollpersonerna. Att till exempel låta rollpersonerna se en jättespindel mumsa på sitt kokonginspunna byte inne bland träden medan båten glider förbi kan vara

minst lika effektivt och skrämmande som en regelrätt spindelattack.

För mer information om spelvärden för varelser, se appendix på sida 44.

Vad gäller jakt utförs denna med färdigheten Jakt & fiske (eller möjligtvis Vildmarksvana). Små jaktbyten såsom kaminer och fåglar finns inte medtagna i slumptabellerna.

Utöver mötestabellerna finns även en slumptabell för olika växtbestånd som rollpersonerna kan tänkas passera. Förklaringar till de olika växterna finns på sida 42.

Slumptabellerna är framförallt avsedda att användas i Västmarks lågland och träskområden, men kan användas även för bergen och skogarna om spelledaren ändrar vissa otroliga resultat. (Det finns till exempel inga krokodiler i bergen.) Spelledaren kan förstås strunta i att slå på tabellerna och välja resultat istället. Om man slår på tabellerna rekommenderas att T6:or, till skillnad från vad som normalt gäller i Eon, inte är obegränsade.

1T100	Växtbestånd	Övrigt
1–6	Anatel	
7–11	Belladonna	endast sommar
12–18	Bitter vattenört	endast sommar/höst
19–23	Demagora	endast höst
24–26	Dunna	endast sommar/höst
27	Eldfot	
28–32	Fingerbunke	
33–40	Grå tveblading	endast sommar
41–45	Iliete	endast sommar
46–50	Krippträd	
51–55	Kärleksfloka	endast vår/sommar
56–60	Mänklöcka	endast vår/sommar
61–66	Naken flenört	endast sommar
67–74	Röd jordklöver	endast höst
75–81	Småborre	endast vår/sommar
82–87	Särläka	endast sommar
88–90	Vandringssav	endast vår/sommar/höst
91–95	Vildvippor	endast sommar
96–100	Övriga†	

† Det är upp till spelledaren om denne vill hitta på en växt eller helt enkelt ignorera resultatet.

Växtbestånd i Västmark

Uppdraget

1T100	Personer	Antal
1–5	Dvärgar	1T6
6–20	Fiskare	2T6–4 (minst en)
21–35	Jägare	1T6/2
36–40	Kantonsrättare	1T6+2
41–45	Köpmän	1T6
46–50	Rymlingar	1T6/2
51–65	Skogshuggare	1T6+3
66–70	Spindelkultister	1T6
71–75	Tiraker	2T6
76–80	Träskpirater	1T6+4
81–89	Örtplöckare	1T6–3 (minst en)
90–100	Övriga†	Spelledaren väljer

† Slå ett slag på bakgrundstabellen i Grundboken för att fastställa personens yrke eller uppgift. Orealistiska resultat bör slås om.

Möten i Västmark

1T100	Vilddjur och varelser	Antal
1–5	Björn	1†
6–15	Blodflygare	1
16–20	Dyspindel	1
21–35	Giftorm	1
36–45	Giftspindel	1
46–50	Hyggelmonster	1
51–55	Jätteorm	1
56–62	Jättepadda	1
63–68	Jättespindel	1
69–74	Krokodiler	1T6/2
75–80	Limax	1
81–84	Spindel troll	1
85–87	Sumpmonster	1
88–95	Vildsvin	1T6†
96	Vättar	2T6+4
97–100	Ylker	3T6

† Åtföljs ibland av ungar.

Möten med varelser.

Väderlek

Vädret i Västmark är synnerligen opålitligt och kan snabbt slå om från solsken till skyfall. Spelledaren kan varje ny morgon slå 1T6 och avläsa tabellen nedanför att bestämma dagens väder. Extrema väderskiften kan förekomma – klimatet i Västmark är mycket nyckfullt. Väderomslag kan förutspås med lyckade slag med expertisen Väderkännedom.

1T6	Väder
1	Soligt
2	Omväxlande sol och mulet
3	Mulet
4	Lätt regn
5	Regn
6+	Slå två gånger på tabellen: ett slag för förmiddagens väder och ett för eftermiddagens. (Om spelledaren slår fram detta resultat ytterligare en gång innebär detta resultat kraftigt regn med åska och skyfall.)

Vädret i Västmark. Tabellslaget modifieras med +1 när det inte är sommar.

Förr kunde jag alltid känna ondväder innan tor-dönet ens nått de yttersta öarna i sundet. Ilningar i lilltån, molande värk i knäna, som om självaste Modergudinnan talade till mig genom lemmarna och skvallrade för mig om vad som var på gång. Men, håhå jaja, det har inte varit samma sak sedan den där bjässen till krokodil klippte benen av mig.

— Aldrek Ulridare

Uppdraget

Quilla

Där nattugglor jaga små änder till havs, där fartygen lossa sin dyrbara last,
byts kryddor och vin mot det svartaste kol, med Västan i seglen och med Quilla som mål

— *Ur Sjömansjäg från Quilla*

Rollpersonerna anländer

Till denna kokande gryta av malmhandel, fylleslag och spel och dobbel anländer så rollpersonerna. De har fått instruktioner att söka upp värdshuset Vägskålen för att där möta upp med en viss herr Kandari. Troligtvis är detta rollpersonernas första möte med Quilla, så spelledaren bör lägga stor vikt vid att presentera staden i hela sin solkade glans.

Historia

Hur länge människor bott i området kring Quilla vet ingen. Den klippiga sten som utgör berggrunden på den sydöstra banken av Gröna floden är ett av få stabila områden på den annars så föränderliga västkusten. Man kan därför sluta sig till att området kring Quilla var ett av det första att koloniserades efter människornas erövring av tirakernas forna riken.

Den första staden byggdes kring år 1000 e.D. Huvudnärningen var det stenbrott som under de hundra första åren i stadens historia kom att möjliggöra byggnation och handel. När stenbrottet utarmats vändes köpmännens blickar istället norrut, uppströms Gröna floden där dvärgarna sedan länge haft ett fäste. Handeln med Krhun-renk-Roghan tog fart och staden blomstrade.

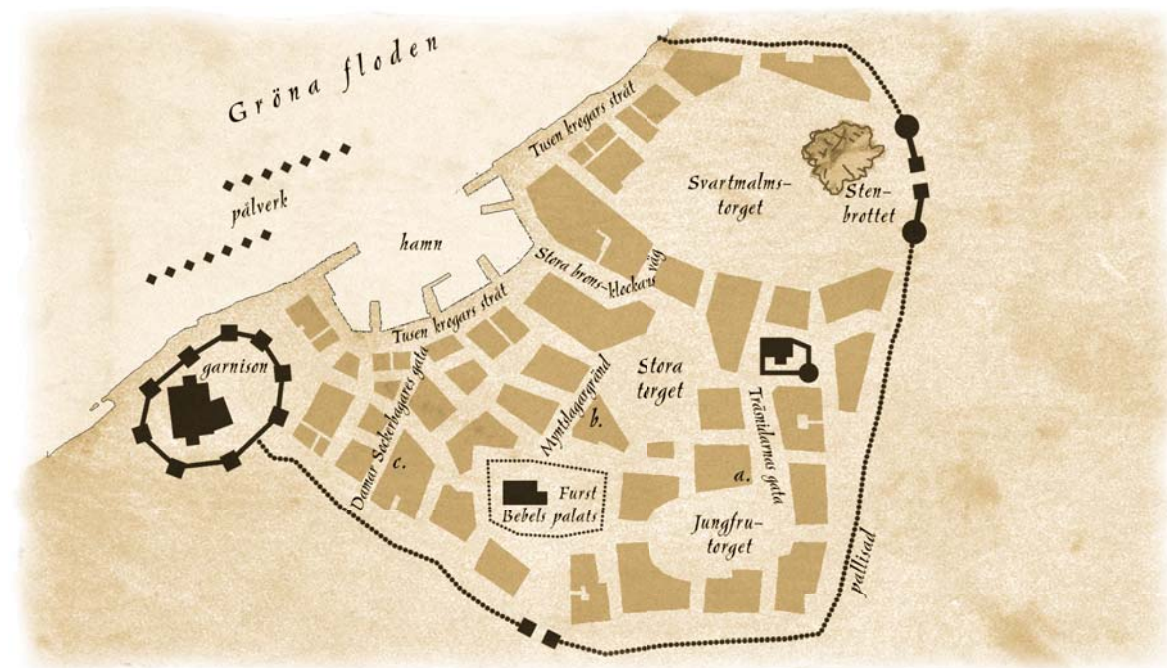
Under krigen mot tirakerna 1371–1377 förstördes stora delar av staden och under missväxtens århundrade (1500-talet) var populationen nära att helt och hållet utrotas. Under den senare delen av årtusendet återuppbbyggdes staden, ironiskt nog med tirakisk hjälp. Under tvåtusentalet har Quilla återigen kommit att bli en viktig handelsstad, där handeln med dvärgarna i Krhun-renk-Roghan räknas som den absolut viktigaste. Med furstarna av Xerims ätt som kantonens ledare har staden skiftat sin huvudsakliga religion från Daaktro till samorism, även om staden än idag förmodligen tillhör en av Asharinas mest otrogna.

Styre och rättskipning

Kantonen Quilla styrs av furst Rangol Bebel av Xerims ätt, samma ätt som också styr republiken och stora delar av Västmarks militära styrkor. Staden Quilla å andra sidan lyder främst under stadens råd, där furst Bebel sitter som högsta rådande (med hela tre röster). Övriga tio medlemmar har varsin röst, och de flesta frågor som rör staden avgörs med simpel majoritetsomröstning. I frågor som rör kantonen har fursten absolut makt och han tvekar inte att använda den.

Lagen upprätthålls av stadsvakten, vars femmannapatruller åtminstone hjälpligt bevakar stadens gator och portar. Staden håller även en mindre garnison, direkt underställd

Uppdraget



fursten av Quilla, vars huvudsakliga uppgift är att patrullera och underhålla palissaden och pålverken. På landsbygden och i sällsynta fall även i träsken patrullerar särskilda kantonsrättare – ridande poliser som utgår från den närmsta staden.

Vid misstanke om brott har stadsvakterna och kantonsrättarna befogenhet att arresteras och fängsla den misstänkte förbrytaren. Om förseelsen är ringa (till exempel svinaktigt uppträdande under kvasr-rus) brukar den häktade släppas fri nästföljande dag. Allvarigare brott tas efter 1T6+6 dagar upp inför lagmännen som utreder brottet och utdömer ett lämpligt straff. Då stadens fängelse redan är överbefolkat blir straffen ofta av typen "antingen eller", det vill säga spöstraff och varning eller, om brottet är grovt, halshuggning. Straffarbete är också en variant.

Hamnen

Quillas hamn skyddas av ett pålverk som tvingar ankommande fartyg att lägga sig i bredsida mot staden för att nå fram. Invid hamnen finns ett högt stenfäste med en stor katapult på taket, redo att avfyras mot piratskepp som vågat sig in mellan pålverken. Stenfästet fungerar som garnisonshus och rymmer flera våningar med logement och förråd. Hela den översta våningen upptas av stadens kommandant, den före detta piratkaptenen Damar Svartflagg.

I hamnen arbetar många av stadens tiraker med lastning och lossning av fartyg. Endast en handfull fartyg kan samtidigt lägga till i hamnen. Detta för med sig att det så gott som alltid ligger fartyg ankrade en bit utanför kusten, otåligt väntande på sin tur. I hamnen finns även furst Bebels privata kaga – en snabb farkost med latinsegel som både kan ros och seglas.

Invid gatan som löper parallellt med floden och hamnen utgörs ungefär vartannat hus av lagerlokaler och vartannat av krogar och billiga hamnsyltor. Gatan (och några av dess sidogator) kallas för Tusen krogars stråt, men har även getts det mindre smickrande namnet Tusen skökors stråt.

Redan runt aftonsnåret är stämningen god i hamnkvarteren och framåt kvällen är överförfriskning och slagsmål mer regel än undantag. När de alltför stökiga blir utkastade från en krog kan de lugnt ragla vidare mot nästa – och sedan nästa, och sedan nästa.

Quillas marknader

Det finns ett antal marknader i Quilla där man, förutom det man förväntar sig att finna i en stad, också saluför vissa specialiteter. Till exempel kan man köpa ett mycket starkt (och något elastiskt) rep som tydligt importeras från någon form av koloni ute i träsken (se rubriken 'Arachnas dotter' på sida 34). Repet kostar 2 thaler per meter. En typisk köpman i Quilla har färdigheterna Argumentera och Handel 3T6+3.

Svartmalmstorget

I stadens östligaste kvarter, alldeles intill Solporten och endast ett kvarter från hamnen, ligger det berömda Svartmalmstorget. Här samlas handelsmän och kommissionärer för omlastning av varor från bergen för vidare transport över havet. Gytret av människor är slående; överallt pågår budgivning och kommers, och transporter av malm till och från sina lagringsplatser och hamnen.

Torget är oerhört stort, nästan tusen fot brett och helt och hållet belagt med kullersten. Överallt finns högar med sten, kol, malm, metaller, ännu mer sten och ännu mer kol. Det är ont om utrymme, bland annat till följd av den lag som förbjuder malmånglarna att stapla högre än tio fot på höjden. För att ta sig fram på Svartmalmstorget måste man kryssa mellan de olika handelshusens uppallade laster. I mitten av torget finns resterna av det gamla stenbrott som en gång i tiden utgjorde den första bosättningsens huvudnäring. Stegar och trappor leder ett tiotal meter ned i det gamla brottet, som numera utgör ett välkommet extra lagerutrymme. Grova hiss- och vinschanordningar, några med dvärgiskt ursprung, möjliggör nedsänkning och upptagning av gods.

Bebyggelsen runt torget utgörs av stora stenhus, vars fasader täckts av sot och damm från den malmkommers som bedrivs dag och natt. De flesta av stenhusen har flera våningar, med balkonger och balustrader som löper mellan husen. I husens nedre våningar finns förråd och lagerutrymmen, medan övervåningarna håller kontorslokaler och en och annan krog.

I öster finns så Solporten; den breda port i vars valv solen kan ses höja sig över bergen i fjärran under slutet av sommarmånad och början av höstmånad. Porten är byggd i massiv granit och sammanbunden med stadens palissadverk via två korta stenmurar som ändar i varsitt högt stentorn. Ovanför porten sitter en stor sköld av mässing som bär formen av en sol. Mässingsplåten poleras en gång i månaden av det lokala templets tjänare, men får mesta delen av tiden finna sig i att vara täckt av ett tjockt lager sot och koldamm.

Under varma soliga dagar virvlar ständigt ett tjockt svart moln av damm upp från torget. Dammet och sotet förs med vinden över den närmaste bebyggelsen, ibland flera kvarter bort. Det är svårt att andas på torget under de mest hektiska timmarna (vilket till mångas stora förtret är större delen av dagen och en bra bit in på kvällen), och de flesta av de som arbetar med och kring malmkommersen har problem med dammlunga och svår hosta. Koldammet sätter sig i kläderna och håret på alla som vistas på eller i närheten av torget. När regnväder sveper in över staden blir luften lättare att andas, men istället samlas sotet och smutsen på marken och rinner i svarta, trögflytande, rännilar ned mot hamnen och floden.

Om natten brinner sotiga eldar på torget, omkring vilka handelsmännens utsända håller vakt över sina laster, samtidigt som de letar efter intresserade köpare. Man roar sig med att berätta sagor och samtala med de andra för att vakten skall gå fortare.

Uppdraget

Rollpersonernas ankomst

Just som det här stället trodde att det inte kunde stinka värre – här kommer vi!

– Terak Vargöga ankänder

Hamnen och Tusen krogars stråt

Det troligaste är att rollpersonerna anländer till staden med båt. Om detta sker kvällstid kan de redan på avstånd se ljuset från hundratals lyktor som lyser upp gatorna närmast hamnen – det ökända Tusen krogars stråt. Trots att lastning och lossning pågår dygnet runt kan man inte göra plats i hamnen för nya fartyg. Tiden räcker helt enkelt inte till. Rollpersonerna måste därför antingen vänta ombord medan fartyget ankrar upp utanför hamnen (i väntan på en ledig pir) eller förhandla med kaptenen om att få bli rodda iland. Ett sådant arrangemang kan genomföras för en thaler per person.

Redan med några hundra meter kvar att ro kan man höra en blandning av musik och skratt inifrån land – ett dovt sorl som skvallrar om de nöjen som staden erbjuder om kvällen och natten. Om vinden är ostlig (vilken den sällan är, då vinden oftast blåser in från havet) kan man dessutom känna doften av staden – en blandning av rök och sot. Under dagen, om solen visar sig, förbyts doften istället i tung rök uppblandad med ruttnande avskräde.

Ovan pirarna seglar då måsar, skränande och girigt spanande efter fisk eller fiskrens.

Från pirarna finns små lejdare som leder upp från vattenytan till själva piren och hamnen. Om rollpersonerna anländer med roddbåt kan de använda sig av dessa – annars, om rollpersonerna valt att vänta tills fartyget erbjuds inträde i hamnen, är det fartygets landgång som gäller.

Det finns av förstäliga skäl ingen välkomstkommitté som tar emot rollpersonerna. Scenen som målas upp framför rollpersonerna är istället ett myller av människor och tiraker, många av dem hamnarbetare, som febrilt arbetar med stuvandet av last. En enda lång gata löper längs floden, där var och vartannat hus ser ut att vara en krog eller spelhåla. Här och var slingrar sig mindre gator upp mellan de låga husen, mot stadens inre. En gata är större än de andra, och en ärgad skylt förkunnar att dess namn är Stora bronsklockans väg. I bakgrunden syns konturerna av det mörka stenfästet och längre upp skimrar ett sotigt ljus från Svartmalmstorgets många eldar.

Sjömansknuten

Inklämt mellan två (hängläsförsedda) lagerlokaler ligger en inbjudande krog som kallas Sjömansknuten. Ovanför den ekdörr som vetter ut mot Tusen krogars stråt hänger en invecklad knop, knuten i tjock tross av hampa.

Dörren leder in till en liten hall där två bistra utkastare hälsar besökare ”välkomna” med grymma blickar. De ser till att alla vapen större än knivar lämnas kvar ute i den angränsande vapenstugan – sedan bjuder de besökarna att stiga in.

En liten trappa leder ned till skänkstugan som ligger en halv våning under jord. Det första som fångar rollpersonernas blickar är förmodligen den stora eldstad som brinner vid den bortre väggen. Över elden halstras fisk. Nere i själva skänkstugan trängs människor och tiraker. Serveringsflickor tränger sig fram mellan borden har ingen möjlighet att värja sig för de trånande människors händer. Det spills öl ur stänkor och det öl som till sist når sitt mål försvinner snabbt ned i törstiga strupar. Inklämd i ett hörn finns en bardisk, bakom vilken en skäggig man med flottigt förkläde gör sitt bästa för att hinna fylla i alla tomma ölkrus.

Om man lyckas bana sig väg mellan borden utan att reta upp alltför många sjömän, och sedan mot förmodan finner lediga platser vid något bord, kan man ropa till sig öl eller brännvin. Priserna är ganska höga med tanke på dryckens karaktär – avgjort utspädd och simmig. Den som vill ha ett mål mat i magen har egentligen kommit till fel ställe, men krögaren kan erbjuda fisk till överkomliga priser. Stämningen är högljudd och luften

i rummet kväljande. Svett, rök och öl är de doftsensationer som bjuds, och man får skrika och teckna med armarna för att ens begäran om mer dryck skall uppfattas bortan vid bardisken.

Underhållningen står gästerna själva för. Ölhävning och kortspel (till exempel broggin) hör till vanligheterna, men det händer även att någon får för sig att dansa på borden och sjunga en smula. Alltför oförsiktig dans leder oundvikligen till utspillda ölglas med slagsmål som följd. I och utanför krogen finns också ett antal skökor, mestadels kvinnor i femton- till fyrtioårsåldern, men även en del män som säljer sina tjänster till den som kan betala. Själva akten utförs med fördel på plats, med skökan sittandes grensle över kunden i bänken, eller i ett bakre rum om kunden lätt låter sig generas. I anslutning till dessa rum finns även förrådsutrymmen och ölkällare.

Under den tidigaste morgonen och förmiddagen vilar tystnad över krogen. Längst upp mot taket finns små fönsterluckor som vetter ut mot bakgatan. Dagtid står luckorna öppna för att släppa in ljus och ny (om än illaluktande) luft. Förmiddagen är den tid då de sista slocknade kunderna släpas ut och dumpas på gatan. Spyror torkas från golven och oset från eldstaden avtar och lägger sig som en oljig matta över inredningen. Krögaren och hans flickor får sedan några välbehövliga timmars sömn innan man återigen slår upp dörrarna till hamnkrogen.

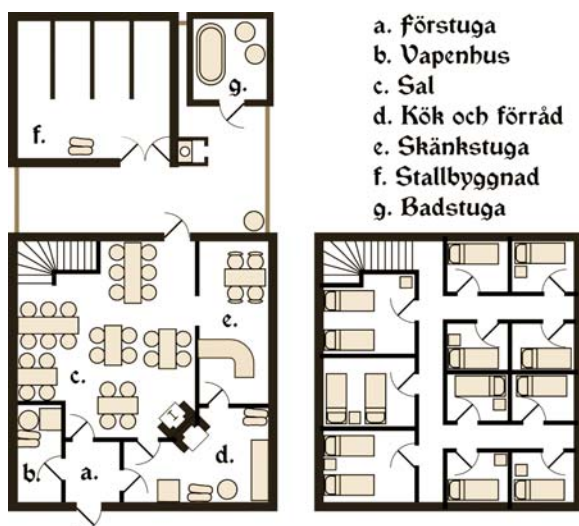
Det är mycket troligt att rollpersonerna väljer att spendera sin första kväll på någon av krogarna i hamnen. För detta ändamål finns krogen Sjömansknuten beskriven (se rutan på föregående sida). Denna krog kan användas som typisk mall för övriga krogar i distriktet. Spelledaren kan också förbereda ett antal hak att ta fram vid behov, eller helt enkelt improvisera. Det viktiga är att fånga stämningen i Quillas hamndistrikt: högt tempo, galen alkoholkonsumtion och alltid nära till rejäla slagsmål.

Annars är rollpersonernas mål förstås att finna värdshuset Vågskålen, för att där träffa herr Kandari. Det kan vara en aning svårt att fråga sig fram till värdshuset – hamnkrogarnas klientel och Vågskålens är inte direkt detsamma. Spelledaren kan redan här låta rollpersonerna smaka på Quillas ökända brottslighet och låta en falsk guide visa dem vägen. Istället för att leda rollpersonerna till Vågskålen för guiden rollpersonerna rakt in i en fälla – på en bakgata väntar ett antal kumpaner för att överrumpla och slå ned rollpersonerna, med avsikt att ta deras pengar och vapen. Spelledaren kan använda standardmallen för krigarnoviser (se *Grundboken* sida 273) för alla rånare, överförfriskade sjömän och annat slödder som rollpersonerna stöter ihop med.

Förr eller senare, speciellt om rollpersonerna överger hamnen för de mer städade kvarteren i norr och öster, får rollpersonerna emellertid reda på var Vågskålen ligger, nämligen invid det relativt vackra Jungfrutorget.

Jungfrutorget

Detta trivsamma och lugna torg ligger i Quillas sydligaste distrikt, även kallat furstekvarteren. I närheten finns furst Bebels eget hus (omgärdat av höga järnstaket och väl bevakat av hundar och skickliga armborstskyttar) och många av de rikaste köpmännen har sina hem här. Torget är belagt med kullersten.



Jungfrutorget har fått sitt namn efter den staty som står rest i torgets mitt. Statyn avbildar en ung kvinna med stolt uppsyn, draperad i tunna slöjor av jargiskt snitt. Med ett mycket svårt slag (18) med Ockultism (svårigheten är lätt (6) för västmarkare) kan man få reda på att kvinnan är Västmarks jungfruprofet, den blinda Elektra, som spred den helige Samors lära till Västmark. Elektra tillfångatogs av jargiska korsfarare och fördes till Tibara för att ställas inför valet att antingen tjäna som slavinna eller avrättas. Elektra valde martyrdöden på bälet.

Vårdshuset Vågskålen

Bredvid Jungfrutorget, med dörrar ut mot såväl själva torget som Träsnidarnas gata, ligger värdshuset Vågskålen – ett välskött etablissemang som erbjuder mat och sovplatser åt resande. Vårdshusets öppettider är från soluppgången till timmarna innan midnatt. Övriga tider är och förblir dörrarna låsta.

Själva värdshuset är ett stort timrat tvåvåningshus med glasade fönster, nattetid skyddade av stängda fönsterluckor. En liten trappa leder upp till en dubbeldörr som dagtid alltid står öppen (utom under de värsta skyfallen eller när vinden ligger på från Svartmalmstorget till). När rollpersonerna stiger in genom dörren möts de genast av värdshusvärden eller någon av serveringsflickorna. De får lämna sina vapen och tunga rustningsdelar i ett sidorum och leds sedan in i salen där de bereds ett bord eller ett bås. Först vid bordet frågar värdshusvärden om rollpersonerna önskar något att äta eller dricka och om de vill ha ett rum för natten. Om rollpersonerna svarar jakande ser värdshusvärden till att skaffa fram det som begärs – notan kommer senare.

Om rollpersonerna frågar efter herr Kandari kan värdshusvärden låta sända bud efter honom. Vårdshusvärden känner den gode herrn som en stamgäst sedan länge.

Måltid eller tjänst	Pris
Enklare måltid (soppa, bröd, ost)	1 thaler
God måltid (stekt krokodil, fasan)	5 thaler
Öl (stop)	1 thaler
Kvasr (stop)	6 thaler
Vin (bägare)	1 thaler
Vin (flaska)	13 thaler
Enkelrum, med frukost (1 natt)	3 thaler
Dubbelrum, med frukost (1 natt)	4 thaler
Bad	1 thaler
Stallplats, med foder (1 dygn)	3 thaler

Prislista på värdshuset Vågskålen.

Uppdraget

Kvasr... Uhhhrrr... Kvasrrrr! Nuuu! Jag sliter skäggen av er, era långskankar. Spring efter stoppen, spring som självaste Döden klöste efter era halsar! KVASR!!!

— *Kärmer kan Zaled hus Thunk morgonen därpå*

Rykten i Quilla

På Quillas krogar och värdshus går många rykten om träskan och Sänkan. Om rollpersonerna vill språka med någon kan spelledaren välja eller slå 1T10 på tabellen nedan.

1T10 Rykte

- 1 Det finns ingenting att hämta i träskan förutom ond, bråd död. (Mannen kan visa upp en benstump – en krokodil tog benet.) För att inte tala om spindel trollen...
- 2 I träskan finns en damm där undersköna kvinnor svalkar sig under soliga dagar. Man skall dock inte låta sig luras av deras lockrop – de är inte vad de ser ut att vara.
- 3 Det finns gott om tiraker i träskan – inte Marnakh utan barbariska Frakk. De kommer förmodligen från bergen för att söka byte eller ta slavar.
- 4 Handeln med dvärgarna i Krhun-Renk-Roghan har nått nya rekordhöjder på sistone. Det ryktas om att dvärgarna vill sluta ett avtal med folket i Forsfara och Quilla om att deras delegater skall få sitta med i städernas råd. Man undrar hur tirakerna reagerar, och vad som händer om dvärgakungen får som han vill.
- 5 Träskan kan vara förrädiska, speciellt när det regnat en längre tid. Virvelströmmar, bottenlös sankmark och giftiga växter är endast några av farorna.
- 6 Handelsmän på Gröna floden har på sistone härjats av flodpirater. Piraterna låter vanligtvis besättningen på den kapade båten leva, så länge alla värdeföremål lämnas över utan gnäll.
- 7 Det finns jättespindlar i träskan. När man väl ser dess nät vet man att det redan är för sent, för då finns spindeln förmodligen i närheten, redo att anfalla.
- 8 Vid Gröna flodens övre lopp finns en plats som kallas Orakelklyftan. Det sägs att det skall finnas en sierska där som vet allting om det förflutna och om det som komma skall.
- 9 Djupt inne i Träskveden finns ett tempel helgat åt spindelgudinnan. Det viskas att hennes präster kidnappar oskyldiga bönder och fiskare för att offras till Den åttabenta.
- 10 Det finns mycket riktigt en sänka i norr, belägen i den dalgång som löper mellan Spindel trollens tvillingtoppar. Sänkans botten består av gungfly och träskmarker som varje klok människa bör undvika. Det ryktas om dvärgaguld och magiska föremål på sänkans botten, men vem vet om det är sant?

Rykten i Quilla.

Herr Kandari

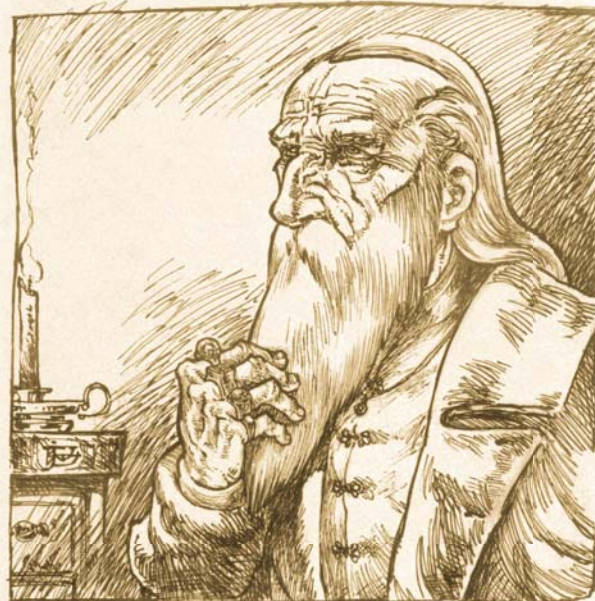
När herr Kandari nås av budet att någon vill träffa honom på Vågskålen kränger han på sig ytterkappan och stegar iväg mot värdshuset. Cirka fyrtio minuter efter det att rollpersonerna sänt bud efter den gode borgaren anländer han till värdshuset och visas till rollpersonerna av värdshusvärden.

Herr Kandari är en lång man, nära 190 cm. Han har vitt skägg och rynkigt ansikte. Under ytterkappan, som värdshusvärden hjälper den gamle mannen av med, bär den gode herrn en saffransgul skjorta och jordfärgade byxor. Runt hans hals hänger en tunn silverkedja, och de knotiga fingrarna är så gott som alla prydda med ringar.

Mannen väntar på att rollpersonerna skall stiga upp och hälsa honom, men om inte det händer tar mannen något indignerat till orda. Han presenterar sig som Kandari och undrar i vilket ärende rollpersonerna söker honom. När han övertygats om att rollpersonerna är utsända av uppdragsgivaren (farbror Calvin?) vinkar han till sig värdshusvärden och ber om att få ett bås iordningsställt. Sedan leder han rollpersonerna in i bålet och drar för draperierna.

Herr Kandari upprepar mycket av det uppdragsgivaren redan sagt rollpersonerna, men har en del extra information att tillfoga. Följande kan läsas högt för rollpersonerna, efter det att mannen berättat för rollpersonerna om uppdraget:

"Vi vet att templet och skatten existerar." Mannen tar upp vad som ser ut att vara en handritad karta, samt en påse med silvermynt. "En man som varit där förde med sig en rad föremål, bland annat dessa mynt. Som ni ser är de inga vanliga mynt, utan ytterst gamla sådana. Se på präglingen – otvivelaktigt det gamla Ramora. Dessa mynt, och andra av de föremål som mannen förde med sig, har övertygat oss om att templet verkligen existerar. Mannen hade dessutom sans nog att rita en karta över området, vilket borde hjälpa er att lokalisera platsen när ni väl når Sänkan. Sänkan ja. Det är den plats där templet finns gömt. Exakt var vet vi inte, men kartan torde kunna leda er rätt." Herr



Uppdraget

Kandari lämnar över kartan till rollpersonerna. (Kartan finns återgiven nedan.)

Om rollpersonerna frågar om mannen kan herr Kandari berätta att dennes namn är Vitabrek av Vallinge, och att han numera lever gott för de pengar som herr Kandari, genom det sällskap han representerar, betalade mannen för föremålen och kartan. Herr Kandari säger att han knappast tror att Vitabrek kan vara till någon större hjälp, och han vet heller inte var mannen befinner sig. Herr Kandari vet mer än han avslöjar, men vill inte att rollpersonerna skall få höra Vitabreks berättelser om den levande varelse han säger sig ha sett eller åtminstone varseblivit i templets inre. Herr Kandari berättar hellre om de skatter mannen såg:

"Vi är högeligen intresserade av alla skatter och föremål som finns inuti templet; även de som inte ser direkt värdefulla ut vid första anblick. Vi vet inte exakt hur stora skatter templet rymmer, men ett flertal resor kan bli nödvändiga för att bärga allt. Jag föreslår att ni vid denna första resa använder ert sunda förnuft och bär med er det mest värdefulla: juveler, guldföremål och diamanten – mynten kan vänta till senare. Diamanten ja. Om templet är vad vi tror så tjänar det som gravkammare för en äppelstor diamant, större än någon annan känd sten av slikt slag. Det vore en juvel i den krona som är vetandet och bildningen om vi finge möjlighet att studera den och blottlägga dess inneboende krafter. Det är av högsta vikt att ni får med er diamantäpplet därifrån. Har ni förstått?"

Sedan låter herr Kandari rollpersonerna ställa frågor och hjälper dem svara så gott han kan. Före de skiljs åt betalar han deras rum och måltider i förskott och ger dem en handfull mynt (30 thaler) för att ordna med proviant. Han ber dem sedan besöka honom i hans hem på Myntslagargränd före de ger sig av, där de kommer att få en del viktig utrustning.

Herr Kandari är tämligen sjuklig och hans tal bör då och då avbrytas av hostattacker. Spelledaren kan beskriva hur det, efter en synnerligen svår rossling, börjar rinna blod ur herr Kandaris mungipa. Den gode borgaren skyndar sig att torka bort det med en näsduk.

Tjuvlyssnarna

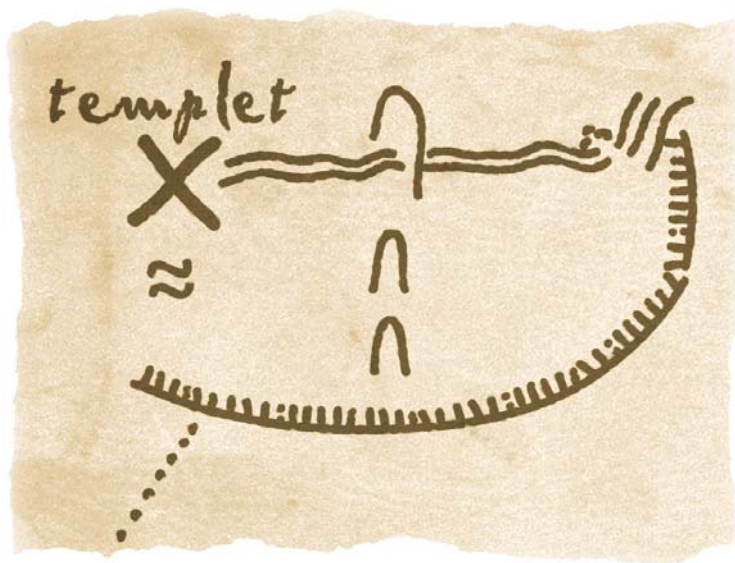
Bland kortsvärderna inne i vapenstugan hänger även ett kraggsvärd. Detta tillhör Krole – en barbar som slagit följe med en missla från Daggbacken. Misslan, som lystrar till namnet Nattros, är en cynisk liten varelse, kvacksalvare till yrket och ohederligheten personifierad. Nattros och Krole sitter i båset intill herr Kandari med sällskap och den nyfikna misslan lyckas till rollpersonernas stora olycka uppsnappa hela samtalet mellan historikern och äventyrarna. Om rollpersonerna av någon anledning inte talar med herr Kandari på värdshuset får spelledaren ordna så att de båda gynnarna hör rollpersonerna samtala sinsemellan vid ett senare tillfälle. Nattros och Kroles medverkan i äventyret kan då behöva ändras en aning.

Hur som helst: om Nattros får tillfälle (vilket hon troligtvis får) så tecknar hon ned det herr Kandari säger när han går igenom sin tolkning av kartan med rollpersonerna. Tidigt nästföljande morgon beger sig Nattros med beskyddare iväg norrut längs floden med en stulen präm. Mer om dessa filurer senare.

Herr Kandaris hus

Herr Kandari bor i ett tvåvåningshus beläget vid Myntslagargränd. Gatan ligger mitt i staden, nära Stora torget. Huset är byggt av sten och har ett brant sluttande skiffertak. På nedervåningen finns, förutom en hall och ett kök där kokerskan huserar, även en matsal och herr Kandaris kontor. Övervåningen rymmer herr Kandaris privata rum, ett sällskapsrum, samt ett antal gästrum. Gästrummen bebos just nu av ett antal vänner till herr Kandari – alla medlemmar av De gamla.

Om rollpersonerna besöker herr Kandari i hemmet tar han emot dem inne på kontoret, dit de visas av Kandaris hushållerska. Mot ena väggen står en bokhylla i trä, fylld med pergamentrullar, högar med papper och en och annan tjock bok. På den motsatta väggen, bakom den gode herrns mahognyskrivbord och ebenholtssmyckade karmstol, hänger ett slagsvärd. I ett hörn står en matt blänkande helrustning uppställd, arrangerad med pansar-



Uppdraget

handskarna vilande över skafet av en lång tvåbladig yxa. I ett annat hörn står ett skåp som innehåller starka drycker och bredvid detta hänger porträtt av herr Kandaris far och farfar. Här finns även en vacker vas, vilken herr Kandari stolt kan presentera som kostbart alvhantverk. På golvet ligger cirefaliska mattor.

Herr Kandari har samlat på sig en hel del information om diamantäpplet och Sänkan, och när rollpersonerna besöker honom lämnar han över ett papper med anteckningar (se sista sidan där papperet finns återgivet). Om rollpersonerna själva vill nyttja herr Kandaris boksamling kommer han muttrande att gå med på detta (ett lyckat slag med Argumentera kan eventuellt krävas). Färdigheten Bibliotekskunskap används för att gå igenom skriftsamlingen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonerna finner en passage om skatten som herr Kandari själv inte funnit. Ett utdrag av sidan återges även det på sista sidan. Räkna med att det tar en hel dag att gå igenom böckerna, men om rollpersonerna använder längre tid kan svårigheten för slaget sänkas.

Vitabrek av Vallinge

Om rollpersonerna frågar runt en del finns det möjlighet att de får höra var Vitabrek av Vallinge håller till, nämligen i ett nyinförskaffat hus på Damar sockerbagares gata. Vitabrek har strött en del pengar runt sig den senaste tiden, så det är inte helt omöjligt att någon värdshusvärd eller serveringsflicka minns honom – om de får lite silver först för att friska upp minnet.

Vitabrek finns i sitt hus dagtid, men är endast anträffbar framåt eftermiddagen. Om morgonen och förmiddagarna sover han ruset av sig (och kan inte väckas) och vid aftonsnåret drar han ut på sina sedvanliga krogrundor. Den före detta jägaren är inte beredd att ställa upp för rollpersonerna gratis. Om de vill höra hans berättelser får de snällt betala för dem, gärna i form av dricka, varpå mannen sveper in sig i sin yttermantel och hänvisar rollpersonerna

till närmaste krog. Om rollpersonerna betar sig trevligt och frukostigt kommer Vitabrek att vara dem till lags och svara så sanningsenligt som möjligt på alla deras frågor.

Vad Vitabrek vet

- I Sänkan finns ett dolt tempel som Vitabrek fann av en slump när han förföljde ett bytesdjur.
- Det finns någon eller något i templet. Vitabrek fick aldrig syn på denne någon, men en olustkänsla ilade efter hans rygg, precis som om han vore iakttagen där han gick. Som jägare säger sig Vitabrek kunna känna sådana saker, precis som en varg kan känna vittringen av ett byte, fast lite tvärtom, om rollpersonerna förstår. Detta är huvudanledningen till varför Vitabrek hade så bråttom därifrån och senare inte ville bege sig till templet igen. (Den andra anledningen är att Vitabrek nu är en relativt rik man och nöjer sig med detta. Vitabreks idé om lycka är att ha råd med sina dagliga ölrundor och en och annan flicka.)
- Vitabrek har behållit ett av föremålen han fann i templet för sig själv, närmare bestämt en medaljong. Vitabrek bär den runt halsen och kan ta fram och visa den för rollpersonerna. Han tror att medaljongen ger honom vissa krafter. Vitabrek kan vara villig att sälja medaljongen, men "utropspriset" är högt: 4000 thaler.
- Han öppnade tempelportarna med ett underligt utformat dörrvred som han fann i sin ryggsäck. Han har ingen aning om hur det hamnade där. Han har inte kvar föremålet, men å andra sidan lämnade han tempelportarna olästa när han hastade därifrån med skatterna, så detta borde inte medföra några problem.

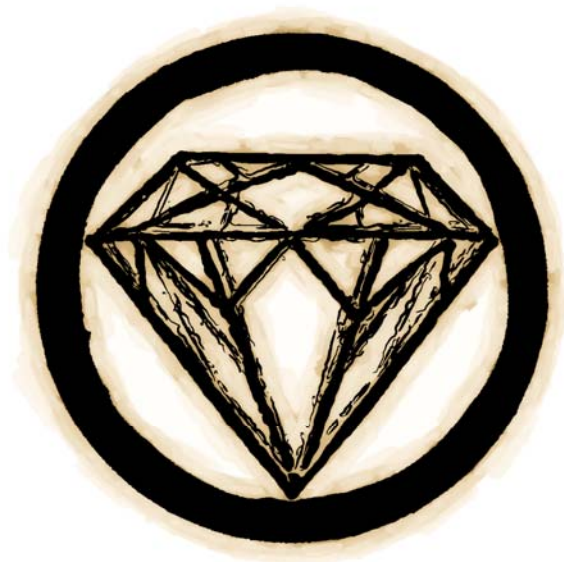
Vitabrek kan under inga omständigheter övertalas att följa rollpersonerna till templet (till exempel som vägvisare). Vitabrek har lovat sig själv att aldrig mer färdas till området. Han skulle möjligtvis kunna gå med på att föra rollpersonerna så långt som till Sänkan, men inte ett steg längre. Och hans tjänster är inte gratis: 20 thaler per dag vill han ha, och allt betalat i förskott.

Gränsstenarna som är resta mellan jägarens stigar och bytets är inte alltid lätta att få syn på ute i träskan.

— Vitabrek av Vallinge

Kapitel 2

Diamantäpplet



Misslan torkade blodet av kniven och räckte över den flådda haren till barbaren. Hon behövde inte säga något. Barbaren log mot henne och satte med ens igång med att halstra den nyfångade krabaten, gnolande på någon visa han satt ihop när han haft lite att göra: "Jag och Nattros letar skatter, uti denna natt. Rör oss som två tysta katter, spelar dig ett spratt. Jag knycker ditt silver, hon tar ditt guld, sen lämnar vi dig med ett skratt." Sedan undslapp sig barbaren sitt bullrande gnägg till skratt och riktigt storlog mot Nattros.

Nattros sträckte ut sig i den våta mossan, fick tag i en blomma i sin lilla näve. Varför ska allt vara så gulligt jämt när det gäller oss misslor, tänkte hon medan hon sakta smulade sönder blomman mellan sina fingertoppar. "Du Krole", sa hon och tittade upp mot barbaren. "Jaa, Nattis?", genmålde den store klunsen. "Hrmpf! Passa dig du så jag inte spöar up dig!" Krole skrattade igen och Nattros kunde inte låta bli att le tillbaka. "Ta dig samman nu Krole. Om vi ska rå på de där äventyrarna så måste vi ha en plan. Hur många saker tror du att du kan komma ihåg utan att det blir snurrigt inne i den där tjockskallen din?" Krole fånlog. "Jaaaaaouuu... få se, jag har tre bröder, och jag kan namnen på alla tre. Så tre saker kanske?" Nattros ögon tindrade i skenet från elden. "Tre saker... hmmm... narras, stjäla, fly... ja, det där har vi ju gott om vana på. Kanske behövs det inte mer. Hur går det med haren förresten?" Krole hade bleknat i samma takt som den för tillfället obevakade haren svartnat, det vill säga fort. "Ööh, oj." Nattros suckade och tog fram en halv limpä torrt bröd ur sin ränsel. "Egentligen borde du få vara utan mat ikväll, din drummel. Tur för dig att jag tycker så bra om dig."

Avresan

Det viktiga är inte var man börjar, utan vart man är på väg. Vidare, mina herrar!

— Herr Vorsel av Rampor

Mötet inför avresan

Avtalet var att rollpersonerna, innan de gav sig av, skulle besöka herr Kandari i dennes hem på Myntslagargränd. När rollpersonerna anländer möts de inte bara av herr Kandari, utan även av ytterligare fyra män – alla gamla. Deras namn är Teofal, Andres, Ferenc Skrivaren och herr Vorsel av Rampor.

Herr Vorsel av Rampor

Herr Vorsel av Rampor är en riktig ungdom, endast 50 år gammal och en av de gamlas nyaste medlemmar. Han har glest grått skägg, plirande ögon och nästan ständigt ett fåraktigt leende på läpparna. På näsan bär han ett par läsglas. Herrn är magiteoretiker till yrket (en vanlig fras från herr Vorsel är: "jag är teoretiker, inte praktiker") och härstammar från Rampor. Han har kallats till Quilla av herr Kandari för att följa med rollpersonerna mot Sänkan. Herr Vorsel är förmodligen den ende i sällskapet som har fysiken att klara en sådan prövning. Den förra expeditionen, ledd av herr Kandari själv, fick som bekant vända om efter dagar av moskitterror, värkande leder och till sist även ett fatalt ryggsnitt för den 93-åriga Teofal.

Rollpersonerna måste ta med sig herr Vorsel – annat kommer inte på fråga. Herr Vorsel "besitter kunskaper som ni inte kan vara utan". Detta är mest ett svepskäl, ty De gamla vill att någon ser till att rollpersonerna inte lockas av att dra iväg med skatten själva när de hittar den. Herr Vorsel kommer att prata en hel del under resan – om han behandlas med respekt vill säga. Om rollpersonerna är otrevliga eller försöker ignorera honom, sluter han sig och färdas vidare under tystnad. Om herr Vorsel skulle dö eller försvinna under resans gång kommer

rollpersonerna att åtminstone misstänkas för mord vid ett eventuellt återvändande till Quilla och De gamla.

Ganska snart kan herr Vorsel komma att bli en belastning för rollpersonerna, med tanke på hans sviktande fysik. Om rollpersonerna har överseende med detta och lyckas hålla teoretikern vid liv så kommer de så småningom att upptäcka den gode mannens fördelar. Han kan till exempel en hel del om historia och ockultism, vilket kan visa sig viktigt längre fram.

Ett sista ord på vägen

Strax innan rollpersonerna ger sig av blir herr Kandari mycket allvarlig. Han gör klart för rollpersonerna att De gamla inte tänker finna sig i att rollpersonerna sviker deras förtroende. "De gamla finns överallt", som herrn säger, "och vi har resurserna att utkräva hämnd på våra fiender. Jag vill understyrka att vi förväntar oss att ett ingånget avtal hålls. Både för vår och för er skull."

Om rollpersonerna sviker De gamla

Det är förstås inte helt otänkbart att rollpersonerna, trots sina band till uppdragsgivaren, väljer att svika De gamla för att själva ge sig iväg efter skatten. I sådana fall kommer De gamla att se sig om efter nya expeditionsledare. Den expedition som sänds iväg två dagar efter rollpersonernas avfärd består till stora delar av slödder, hopsamlade från Quillas hamndistrikt och ledda av den ökände skrävlaren och påstådde drakdräparen Dralg Tiraken. Förr eller senare kommer de två expeditionerna att drabba samman och då ligger rollpersonerna risigt till. Men allt detta endast om rollpersonerna sviker.

Rutten

Den bästa vägen mot Sänkan torde vara uppströms Gröna floden, ungefär två dagar. Vid flodens östra strand finns en biflod som ändrar i ett kolarläger, förklarar herr Vorsel, där man kan lägga till. Sedan måste färden gå österut, genom Mellersta skogens träskmarker, mot bergen. Detta blir förmodligen den svåraste delen av resan, menar Vorsel, eftersom markerna är sankta och dessutom farliga att vistas i. Så snart man tagit sig genom träskan kan man emellertid sikta in sig på det riktmärke som Spindelrollens tvillingtoppar utgör.

*I teorin skulle vi kunna
vandras i dagar genom träskan
utan att råka en endaste
dyspindel.*

— Herr Vorsel av Rampor

Diamantäpplet



Mellan dessa toppar finns en dalgång där Sänkan är belägen. Väl framme vid Sänkan måste man lita till den karta som ritades av Vitabrek.

flodbåten

Herr Kandari har hyrt en flodbåt som rollpersonerna kan använda för att ta sig den första sträckan upp till kolarnas läger. Båten ligger förtöjd cirka en halvtimmes färd norrut från staden, vid ett litet fiskeläge som heter Laxhundra.

Den stora flodbåten mäter 12 meter och har en latinriggad mast. I aktern finns en kombinerad hytt och kabyss,

inredd med ett skåp, ett bord och tre stolar. I ett hörn finns kokmöjligheter. Röken leds ut genom ett rök-galler i taket. Under midskepps finns ett lastutrymme med lågt tak och längst fram i förpiken finns ett förrådsutrymme som innehåller 20 meter tross, ett rostigt ankare, en stor bit segelduk, en tom spannmålssäck och ett par råttor som snabbt kilar iväg när någon kommer in. Båten seglar som snabbast 1 knop uppströms och 2 knop medströms, förstas modifierat beroende på hur vinden blåser.

Till sist, målat på flodbåtens ena sida nära fören med röd färg, finns båtens namn: Merflickan.

Gröna floden & träsket

Träsk, träsk, träsk. Lervägar. Träsk. Regn, träsk, spindlar, mer träsk. Detta är sista gången jag lämnar Karpal, inget silver är världen är värt dessa vedermödor.

— Ur Gavius Pullus Dagbok

Laxhundra

Strax norr om Quilla ligger ett litet fiskeläge kallat Laxhundra. Byn har cirka 150 invånare, varav de flesta livnär sig på jakt eller fiske. I en provisorisk hamn ligger ett antal fiskebåtar, men även flodbåten Merflickan. Ett kort samtal med fiskaren Tors är allt som behövs för att övertyga fiskarna om att båtens rättmätiga 'ägare' har kommit för att bruka den.

Händelser på floden

Båtresan uppströms floden från Laxhundra är beräknad att ta cirka två dagar. (Samma rutt kan avverkas på en dag nedströms.) Om natten måste båten förtöjas, ty att färdas på floden nattetid kan vara mycket farligt.

Nedan finns ett antal händelser att krydda resan med. Spelledaren bör välja ut en eller ett par av dessa händelser – för många händelser blir lätt orealistiskt och i längden tråkigt. Det finns emellertid stor chans att rollpersonerna tvingas färdas upp och ned längs floden ett antal gånger innan äventyret är slut, så förr eller senare bör spelledaren få användning av alla händelserna.

flodmånglarna

En låg flodbåt styr upp mot rollpersonernas farkost. Vid relingen står ett antal skabbigt klädda personer, till synes småhandlare, och på däck står en del av deras last uppställd. De ropar ohoj och erbjuder sig sälja rollpersonerna mat, hantverk, lätta vapen och pilar med mera. Mycket av varorna är av låg kvalitet, och månglarna kommer att göra sitt bästa för att skinna rollpersonerna. Månglarna har en riktigt speciell vara: en liten tirakflicka som de funnit och som de nu säljer för 250 thaler. Flickan ligger bunden under däck. Om hon skulle återbördas till sin rätta stam skulle rollpersonerna förmodligen kunna vinna tirakernas vänskap och få en möjlig allierad. Läs mer om träskets tiraker på sida 24.

En båt i nöd

En handelspråm håller på att sjunka och kaptenen ropar ut kommandon till höger och vänster. Pråmen har lyckats ränna upp på ett par vassa stenar invid flodkanten och tar in vatten. Nära pråmen har krokodiler samlats för att försöka snappa åt sig någon sjöman. Totalt rör det sig om 1T6+4 sjömän och minst lika många krokodiler. Om rollpersonerna hjälper till att rädda sjömännen, eller ännu bättre: hjälper till att rädda lasten (60 tunnor med tjära), kommer kaptenen att löna dem väl. Kaptenen och hans män kan bland annat berätta historier och rykten om träsket.

flodpiraterna

En låg, snabbgående pråm förföljer rollpersonernas farkost en kort bit och går sedan upp jämsides för att borda. Om rollpersonerna gör motstånd anfaller piraterna. Den som ger sig utan strid skonas, men alla andra försöker piraterna hugga ned eller vräka överbord. Piraterna försöker sedan lägga beslag på alla värdeföremål, inklusive alla vapen av god kvalitet. Piraterna är ungefär lika många till antalet som rollpersonerna. De strider så länge de tror sig ha en chans att vinna – om de börjar dö som flugor kommer de så snabbt som möjligt att försöka ta sig tillbaka till sin pråm för att fly.

Spökbåten

Sent en kväll styr en flodbåt upp jämsides med rollpersonernas farkost. Det syns inga människor ombord och seglet hänger vindstilla, oavsett hur mycket det blåser. Om rollpersonerna går ombord på båten kommer de att finna en osalig ande under däck. Om rollpersonerna övervinner sin rädsla och talar till den ger anden rollpersonerna anvisningar om den plats där den drunknade. Om rollpersonerna bärgar den uppsvällda drunknade kroppen (vid pass två kilometer uppströms, skyddad från krokodiler på grund av sitt läge bakom en sten och en trädstam) och ser till att den tas om hand av den samoriska lärans präster

Diamantäpplet

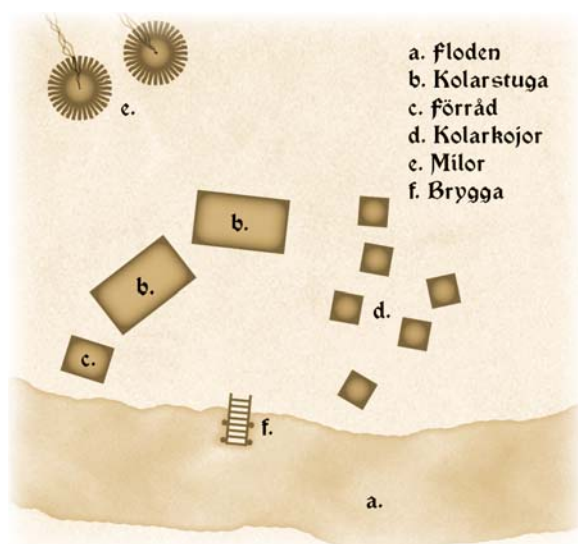
kommer den osalige anden att uppbåda sina sista jordiska krafter till att avslöja var hans arv finns gömt; en mindre silverskatt (värd runt 500 thaler) som stoppats undan i ett ihåligt träd strax norr om Laxhundra. Om spelledaren vill förlänga scenariot kan rollpersonerna istället för skatten få finna en karta i ett vattentätt pergament som kan leda dem ut på en större färd. Tänk dock på att De gamlas uppdrag hastar och kräver rollpersonernas fulla uppmärksamhet för en tid framöver.

Drömmen

En natt härjas en av rollpersonerna av svåra mardrömmar. Denne jagas genom en mörk gång av ett osynligt väsen, någonting ondskefullt som vill dennes död. En gammal kvinnas skratt ekar mellan de fuktiga, stinkande väggarna. Rollpersonen springer för sitt liv, springer tills hjärtat hotar brista av ansträngningen när mörkret slutligen bryts och denne snubblar ut i ett grottrum som lysas upp av tre stora fyrfat. Vid den bortre väggen sitter en man kedjad. Han har en stolt men samtidigt uppgiven uppsyn, som om elden som en gång brunnit i hans hjärta falnat och nu endast något litet fortfarande speglas i hans yttre. Han är klädd i karmosinrött, och kläderna ser ut att härstamma från en svunnen tid.

Han formar ett ord med sina läppar, men innan rollpersonen hinner uppfatta ordet uppenbarar sig en skräckinagande varelse i hans väg och kastar rollpersonen till marken. Den tycks dyka upp ur tomma intet. Varelsen har ett lejons underkropp och en människas överkropp men med fyra armar, bakåtkrökta horg och vingar. I övre högerhanden håller varelsen ett blåskimrande svärd och i den övre vänsterhanden en tärning. Den spänner sina brinnande ögon i rollpersonen och talar: "Jag är Ödets tjänare! Är du värdig att tjäna mig, o dödlige?" Om rollpersonen svarar jakande får denne tärningen ur tjänarens hand. Sedan vaknar denne – utan tärning). Rollpersonen får en omvälvande händelse (se *Grundboken* sida 142), som resultat av välsignelsen. Om denne inte visar underkastelse vrålar varelsen: "Maliks tjänare är du, för ödets svärd skall du blöda", och sedan anfaller den rollpersonen och slaktar denne i drömmen. När rollpersonen vaknar upp kommer denne vara otursförföljd under resten av äventyret, vilket kan visa sig genom att bli träffad av fågelskit, få skadedjur i packningen eller att det regnar in där denne sover.

Diamantäpplet



Expeditionens första delmål

Cirka två dagars båtfärd norrut från Quilla och ungefär två timmars färd efter den lilla bifloden, ligger kolarnas läger. Redan på håll syns stora, svarta rökpelare slingra sig mot himlen. När båten kommer närmre kan man se en brygga skjuta ut i floden på den norra banken.

Själva lägret är uppbyggt runt ett antal byggnader (se kartan nere till vänster), och i bakgrunden syns ett tiotal stora svarta kolmilor spy ut sin svarta rök. Under provisoriska regnskydd av segelduk ligger stora högar med träkol. Kolarlägret är en viktig producent av kol, och den som hindrar produktionen lär få handelshuset Drakes vrede över sig.

- Kolarstuga.** En timrad långstuga, spartanskt inredd med britsar, bord, palliknande stolar, en vedkista och en eldstad med tillhörande kittel. Stugan har, förutom en hall, ett enda stort rum.
- Kolarstuga.** En timrad långstuga med hall och tre rum. Rummen bebos av högste förmannen Sote och två av dennes underhuggare. Rummen är torftigt inredda med enkla bäddar, varsin snickrad kista, ett lågt bord och en del personliga tillhörigheter. Här finns bland annat förmännens pengar och lönekassan, totalt 520 silver i blandade valörer, framförallt thaler.
- Förråd.** Liten förbommad förrådsstuga. Inuti finns tre kaggar med lampolja, fem tunnor med tjära, ett tiotal ved- och handyxor, lika många sågar, fyra spadar, sju långa järnkrattor, en hel del verktyg, ett lätt armborst och nio lod.
- Kolarkoja.** En typisk koja som utgör bostad för en kolare med familj. Totalt 1T6+1 människor, unga som gamla, finns i hushållet. Barnen och kvinnorna arbetar främst med tvätt och kokning, men även med mjölkning av de få kor som finns vid lägret.

Sote

Högste förmannen vid kolarlägret är Sote – en lång, senig karl med slokmustascher och kort välskuret skägg. Förmannen hälsar rollpersonerna med: "Det var värst vilket rännande det var här." Denna kryptiska hälsningsfras syftar på de myckna besök lägret fått av främlingar på sista tiden. För en kväll sedan (eller några, beroende på hur lång tid rollpersonerna tillbringade i Quilla) anlände en missla i sällskap med en lång och reslig man – skicklig armbrytare förresten – och för bara någon dag sedan övernattade en riddare av något slag i timmerstugan. Alla färdades in mot träskan till.

Sote kan gå med på att låta rollpersonerna övernatta i kolarlägret om de så önskar, men vill förstås ha några slantar för besväret. Sote och de andra kolarna byter gärna information om träskan i utbyte mot vad dricka rollpersonerna än har med sig.

En kväll med kolarna

Om kvällen kan rollpersonerna utmana kolarna på kortspel eller tärning, bryta arm eller byta historier. Kolarnas data finns i appendix på sida 52. Allt är upplagt för en trevlig kväll i kolarkojan.

Ett brutalt uppvaknande

Om rollpersonerna övernattar hos kolarna får de ett brutalt uppvaknande morgonen efter. Grim, den störste, fulaste och svartmuskigaste av alla kolarna kastar en hink vatten över en av rollpersonerna och sliter upp honom ur bädden. Om rollpersonen gör motstånd börjar han puckla på honom med sparkar, skallningar och slag. Efter ett par rundor går kolare (och rollpersoner?) mellan och sårar de stridande åt. I hårda ordalag far Grim då ut mot

Att lämna vägarna

Om rollpersonerna, frivilligt eller ej, lämnar kärrvägen eller stigarna, ligger de illa till. Västmarks träsk är oförlåtande och endast de skickligaste och uthålligaste kan räkna med att komma levande därifrån.

För det första sjunker rollpersonernas restakt markant. Använd reglerna för vildmarksfärd på sida 159 i *Grundboken*. Räkna med att svårigheten för Marsch är svår (14) i de sank och stinkande träsk. Det kan också bli svårt att hitta då det ena knotiga, mossbevuxna trädet är det andra likt.

För det andra lär rollpersonerna konfronteras med en väldigt skiftande och farlig terräng. Förutom de vanliga slagen på mötestabellen på sida 10 skall man varannan timme (på resande fot) göra ett slag med 1T10 på tabellen nedan.

1. Öppet vatten. Rollpersonerna måste ta en omväg på 1T6 kilometer eller simma.
2. Gungfly. Rollpersonerna måste vid tre tillfällen lyckas med slag mot Hoppa eller ta en omväg på 1T6 kilometer runt gungflyn. Misslyckade Hoppa-slag leder till att rollpersonen hamnar under vatten. Använd reglerna för drunkning på sida 196 i *Grundboken*.
3. Oändligt tät vegetation. Rollpersonerna måste gå tillbaka 1T6 kilometer och sedan välja en annan färdriktning.
4. Bottenlös dy. Slå Vaksamhet för att upptäcka faran, annars sjunker rollpersonen. Använd reglerna för drunkning i *Regelboken* på sida 196. Det krävs ett svårt slag med Kroppsbyggnad för att dra upp rollpersonen (det blir enklare, +1T6, för varje person som hjälper till).
5. Mycket hala stenar. Att ta sig över partiet med hala stenar kräver ett eller flera slag med Förflyttning eller någon lämplig färdighet. Ett dopp i kärrvattnet är straffet för den som misslyckas.
6. Träskgetingbo. En svärm getingar anfaller rollpersonerna. Den som inte tar skydd i vattnet eller på annat sätt (magi?) lyckas göra sig av med getingarna får 1 Sår i en kroppsdel (slå vilken) till följd av den aggressiva svärmen.
7. Omtöcknande sumpgas. Rollpersonerna får 4/6 Infektion.
8. Stickande sumpgas. Rollpersonerna får 1 Smärta.
9. Giftig sumpgas. Rollpersonerna får 6/8 Infektion.
10. Köttätande klängväxter attackerar. Se appendix på sida 43.

rollpersonen och anklagar honom för att ha stulit en børs under natten. Stämningen är mycket otrevlig, och om rollpersonerna drar blankt eller visar andra "tecken på skuld" lär full strid utbryta. Varje gång en kolare dräps eller skadas svårt skall spelledaren slå ett slag mot Sotes Ledarskap. Om slaget lyckas får Sote sina mannar att backa undan och ge rollpersonerna fri lejd ned mot båten – Sote vill inte ha mer blodspillan.

Twisten kan också lösas mer smidigt, genom att rollpersonerna lyckas övertyga kolarna om sin oskuld (detta sker lämpligen som en social konflikt) eller till och med erkänner ett brott de inte begått och betalar tillbaka det stulna med råge. Det krävs nog åtminstone 50 thaler för att den bestulne skall bli nöjd och ännu mer för sveda och värk om rollpersonerna lyckats skada någon kolare.

Skyldig till stölden är misslan Nattros, som övernattade i stugan tillsammans med Krole en eller ett par kvällar innan rollpersonernas ankomst. Grim kontrollerade aldrig sin børs förrän nu, och därför riktas hans ilska främst mot rollpersonerna.

Träskmarkerna

För att nå dalgången och Sankan måste rollpersonerna forcera Träskveden. Västmarks stinkande träsk och sumpskogar finns beskrivna på sida 9. Spelledaren slår i vanlig ordning slag på tabellen på sida 10 för att bestämma eventuella slumpmöten.

Från kolarnas läger går en gammal kärrväg in genom träskmarkerna. Sote tror att stigen skall vara möjlig att följa ända upp till bergen, men helt säker är han inte. Rollpersonerna kan få höra ett och annat om träsk, och kolarna varnar dem för att lämna vägen. Kärrvägen ringlar sig mellan Träskvedens knotiga träd. Vid sidan om vägen finns vidsträckta sankmarker och illaluktande pölar med dygt vatten, men ibland även vad som ser ut att vara fast mark.

Vid tre tillfällen försvinner kärrvägen i tät terräng eller gungfly. Vid dessa tillfällen måste man lyckas med ett lätt slag med Spåra mot 6 för att återfinna vägen. Ett misslyckat slag innebär att man antar att vägen faktiskt tagit slut, och man måste då bestämma om man vill vända åter eller fortsätta. Om man väljer det sistnämnda, se rutan 'Att lämna vägarna'. En snäll spelledare kan låta rollpersonerna återfinna vägen av en slump efter 1T6 timmars färd genom träsk. Kärrvägen delar sig också tydligt på två ställen (se kartan på sida 8). Den första mindre vägen, som leder söderut, mynnar så småningom vid Dimslöjornas sjö där spindelkulten huserar. Spindelkulten och dess bosättning beskrivs på sida 31. Den andra vägen, som inte är större än en bred stig, leder norrut mot dalgången mellan Spindelrollens tvillingtoppar. Om man väljer att fortsätta rakt fram (efter kärrvägen) kommer man så småningom fram till den övergivna jordklöverplantagen. Observera att växtligheten är tät vid denna korsning, och att man inte kan se tvillingtopparna i norr.

Diamantäpplet

Den övergivna jordklöverplantagen

Kärrvägen ändrar i vidsträckta öppna fält, översvämmade av dyvatten eller vildvuxna och snåriga. Under snären kan man finna stora mängder röd jordklöver (se sida 43), men även horder av svarta igelmaskar som lystet sätter i sig av de blodåterbildande örterna. Mellan fälten finns ett antal delvis raserade och förfallna hus, alla uppförda på pålar som står nedsänkta i den leriga marken. Inuti husen finns fortfarande en del verktyg (skäror, spadar, tunnor) och förnödenheter (ej mat dock) som kan komma rollpersonerna till användning. I ett av husen finns ett stort träskgetingbo (se resultat 6 i tabellen på sida 23), men surret från getingarna bör varna rollpersonerna innan de hinner stiga in och få dem att tänka om. Hur som helst utgör dessa övergivna hus en utmärkt lägerplats, då de erbjuder rollpersonerna tak över huvudet.

Spelledaren kan krydda en eventuell övernattnings med otäcka låten utifrån träsket, tät spöklik dimma eller kanske ett nattligt anfall från ett listigt spindel troll eller jagande frakktiraker.

Träskets tiraker

I en röjd glänta i träsket ligger frakktirakstammen Ubaros läger. Tirakstammen flyttade till träsket för snart ett år sedan, när den ursprungliga stammen splittrades i två. Stammens trokka, Thamerka ("störhjälm"), hamnade i gräl med sin mor och sina bröder och fann det gott att "fly" bergen tillsammans med ett tiotal trogna män och kvinnor. Just uppgår stammens tal till arton personer: trokkan, en binderakk, en ung schaman (Uekkhath) och femton jägare och krigare. Utöver dessa hålls även fyra slavar – alla gürder. När (om) rollpersonerna anländer till tirakernas läger är binderakken ute på jakt tillsammans med en handfull krigare. De är alltför långt borta från lägret för att kunna höra ljudet av larmande rop och lurar.

Lägret

Lägret är byggt kring en stor eldgrop, där stammens måltider tillagas. De senaste dygnen har stammens tiraker festat på köttet av soldiska köpmän som tillfångatogs på väg genom träsket mot passen i nordost.

- a. **Vaktpost.** En bit in från stigen finns en repstege som leder upp mellan två täta trädkronor. Någon slags konstruktion tycks finnas där uppe. På en plattform som hängts upp mellan två knotiga, tjockstammade träd finns alltid en vakt med uppgift att hålla utkik västerut, mot stigen. Om han får syn på en fiende bläser han i en lur för att varna tirakerna i lägret.
- b. **Avträde.** En stor grop där tirakerna lämnar avföring. Gropen används också för att tömma avskräde, till exempel ben- och skinnrester från jaktbyten, bland annat människor. I avföringen finns totalt 12 silver- och 23 kopparmynt som tirakerna missat när de genomskött sina mänskliga offer. Behöver det sägas att det inte är speciellt trevligt att rota i resterna av tjugo tirakers tarmuttömning?
- c. **Trokkan hydda.** Thamerkas hydda är den enda byggnaden i lägret. Den är uppförd av tjocka slantar som bundits samman med rep av djurhud. Taket är gjort av ömsom tjocka löv och grenar. För öppningen

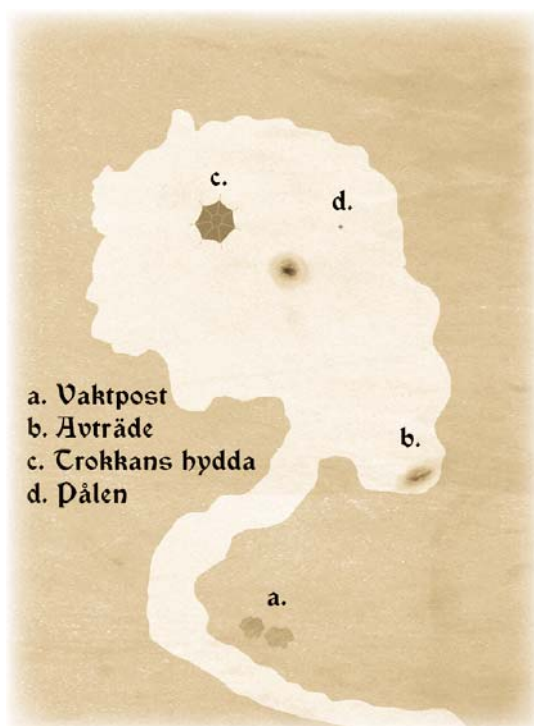
hänger ett draperi, sytt av kläder som tagits från tirakernas offer. Hyddan har två rum. Det första är ett för rum inrett med en lövbädd, en ritualbänk med diverse kultföremål och en flätad matta av stora löv. Det andra, inre rummet, är inrett med en bädd av mossor och löv, en kasse stulen sprit, en låst kista och en påle med en kedjad gürderslav. Hyddan avänds av Thamerka (det inre rummet) och hennes schaman Uekkhath (det yttre rummet). Om larmet går kommer de båda att rusa ut för att delta i en eventuell strid. Kultföremålen i schamanens rum utgörs bland annat av en svart pålskam av ebenholts, ett krus med illaluktande olja och en liten flaska med tre doser mäntarar (se sida 43). Nyckeln till den låsta kistan bärs av Thamerka, men kistan är Lätt (svårighet 6) att dyrka upp. Kistan innehåller en hel del stöldgods, bland annat 2 ashariska guldmarker och 102 thaler. Där finns även tre pyrotropiska kongelat av magnitud 10 och en mystisk pergamentrulle. Rullen innehåller en magisk skrift med namnet "Dagsljus".

- d. **Pålen.** Invid en påle står en riddare iklädd full rustning. Riddaren är bunden och obebäpnad, men bara cirka 10 meter från hans fötter ligger såväl svärd som sköld. Skölden avtecknar ett gyllene lejon på rött, med en sträng över. Ett lyckat slag med Heraldik mot 6 ger att skölden tillhör herr Ivian – Zoriánordens store hjälteriddare. Det tar en runda att skära av repen som binder riddaren.

Riddaren

Om rollpersonerna befriar riddaren kommer han i första hand att försöka hjälpa till att dräpa eventuella tiraker som fortfarande finns vid liv, eller om möjligt fly från platsen tillsammans med rollpersonerna om de lyckats utföra fritagningen smidigt nog att inte larma tirakerna. Efter detta är avklarat tackar han rollpersonerna för hjälpen och "beordrar" dem att ställa fram mat och dryck åt honom. Om de inte redan förstätt vem han är (att döma

Diamantäpplet



av vapenskölden) så tänker riddaren låta rollpersonerna få veta detta: "Jag är herr Ivian Leijon, den samoriska lärans beskyddare".

Detta är en lögn. Riddarens sanna namn är herr Loke Två Lansar – en före detta Zoriánriddare som blivit skamligen avpolletterad efter att ha somnat på sin vakt och därigenom orsakat fyra pilgrimers död. Herr Loke har förfalskat den store hjälteriddaren Herr Iviens vapen och drar nu land och rike runt för att hyra ut sina tjänster till högstbjudande. Riddaren befinner sig i träskan av misstag. Han hade fått veta att vägarna genom träskan skulle vara mycket bekvämare än vad de visade sig att vara och tog därför tillfället i akt att för en summa pengar eskortera en handfull köpmän genom vildmarken mot Soldarn. Istället för att nå ett snöfritt pass som skulle leda sällskapet mot Trollhem, fastnade riddaren och hans skyddslingar i tirakernas klor.

Herr Loke kommer att göra sitt bästa för att hålla sitt skådespel vid liv. Han ser till att aldrig visa ansiktet om inte absolut nödvändigt, eller om han är säker på att rollpersonerna inte vet hur den riktige herr Ivian ser ut. Han skryter dessutom vitt och gärna om sina hjältedåd i den samoriska lärans namn. Om rollpersonerna inte låter sig hunsas kommer herr Loke istället att locka dem med de rikedomar och grandiosa belöningar som samoritemplet kommer att förlåna dem om de hjälper den store hjälteriddaren herr Ivian i hans trångmål.

Om även detta misslyckas kommer herr Loke att under förtvivlad tandagnisslan avslöja sitt bedrägeri, men be rollpersonerna att ta honom med sig. Han är i desperat behov av pengar och erbjuder dem sin svärdsarm. Om rollpersonerna avböjer drar herr Loke västerut och sedan söderut till Quilla. Om rollpersonerna stöter ihop med riddaren senare tvekar han inte att återigen erbjuda dem sina tjänster. Risken finns förstås också att riddaren går under innan han funnit vägen ut ur träskan.

Herr Loke är cirka 30 år gammal, ganska muskulös men samtidigt synbart tård och sliten. Han är orakad och stinker av svett. Riddarens vapenrock – Zoriánordens gula och svarta – är trasig, och hans mantel fläckad av dy och lort. Plåtrustningen är repig och smutsig. Herr Loke strider lika bra med yxa som med svärd och är ganska orädd. Trots sitt bedrägeri äger herr Loke en inre önskan om att få upprättelse och detta avtecknar sig bland annat i hans modiga motto att: "djärvt angrepp är halv seger". Herr Lokes yxa svingas just nu av tirakstammens binderakk, men denne är som sagt på jakt efter kött och silver minst en halv dagsmarsch från lägret.

För närvarande är riddaren utmattad av törst, hunger och sömnbrist. Han har –1T6 på allt han tar sig för till dess att han hunnit återhämta sig.

Ut ur träskan

När rollpersonerna bryter igenom Träskvedens skogsbyn i norr möts de av synen av de stora bergen. I norr finns två speciellt höga berg: Spindel trollens tvillingtoppar. Mellan dessa båda berg skär en dalgång en djup skåra i de annars så massiva bergen. Stigen leder upp mot denna dalgång.

Dalgången

Skogen växer väldigt gles i backarna upp mot dalgångens mynning. Här och var rinner små porlande bäckar ned från topparna i norr, ner mot träskan. Vattnet är gott och friskt, liksom luften. Spelledaren bör göra klart för spelarna vilken befrielse rollpersonerna känner när de lämnar de dyiga, förpestade träskan och istället kan andas frisk bergsluft.

När rollpersonerna rör sig upp mot det första krönet, alldeles där de båda bergssidorna bildar dalgångens mynning, skall spelledaren slå dolda lätta slag (svårighet 6) med rollpersonernas Vaksamhet. De som lyckas upptäcker hur några varelser ligger på lur bakom ett par stenblock en bit upp längs ena bergssidan. De gömda är tre spindel troll som hört rollpersonerna närma sig. Om spindel trollen tycker sig ha en chans anfaller de – först genom att välta stenar över rollpersonerna, och sedan genom att kasta sig ned från bergssidan och försöka slita sina offer till marken. Om spindel trollen möter hårt motstånd flyr de för att terrorisera rollpersonerna senare nere i Sänkan.

Stigen löper längs den västra bergssidan. Längre ned, i dalgångens botten, flyter floden Geler i en strid ström söderut. Floden ser inte ut att vara farbar, vare sig med båt eller kanot. Stigen är bred och branten ned mot floden inte särskilt stupande – det är med andra ord inte särskilt farligt att ramla utför bergssidan, men man bör akta sig för att tumla ända ned till floden. Den strida floden är svårsimrad (svårighet 14 för att ta sig över). Branten är uppsprucken i små fjällbäckar som ibland även korsar stigen. Bäckarna mynnar i floder Geler. När det regnat mycket kan bäckarna svämma över och bli svåra att passera, särskilt om man har mycket packning.

Dalgången sträcker sig ungefär fyra mil in i bergen, svagt sluttande uppåt. När rollpersonerna så färdas över ett krön kan de blicka ned i en djup klyfta. Stigen delar sig – de breda stigen fortsätter upp mot bergen (efter ytterligare två mil slutar stigen abrupt, någon kilometer under snögränsen) medan en något smalare och brantare stig leder nedåt mot klyftan. Över klyftan ligger en gråblå dimma. Stigen ringlar nedåt någon kilometer innan den slutar i klyftans mynning. Dimman blir hela tiden tjockare och rollpersonerna sveps in i fukt och väta. Trots dimman kan man ana en stor, rund formation nere i klyftan – Sänkan! Om Vitabrek följt med rollpersonerna som vägvisare tackar han för sig. Han kan inte övertalas att vänta på rollpersonerna, än mindre följa med ner i Sänkan.

*De åt mina följeslagare, kan ni tänka?
Monster! Och de värsta av dem dväljs i
den där hyddan. Om ni nu bara knyter
loss mig så skall vi se till att återvända
med en eskort av mina bröder och ta till-
baka vad de stulit... och, eh, ta hämnd.*

– Herr Loke

Diamantäpplet

Sänkans väggar

Sänkans väggar är mycket branta. Av de stigar som en gång funnits här finns inte mycket kvar – det mesta ser ut att ha blivit bortspolat av tunga skyfall. Det mest naturliga sättet att ta sig ned i Sänkan och dimman är att klättra. Här och var finns klängväxter, rötter och rankor som man kan ta tag i för att sakta men säkert arbeta sig nedåt, vilket gör väggen lättklättrad (svårighet 6), de branta väggarna till trots. Sänkan är otroligt djup – hela 200 meter. Man ser aldrig botten förrän man i princip redan är nere, vilket kan ge ohyggliga olustkänslor. Lägg därtill att vissa av klängväxterna som finns på Sänkans sidor är köttätande (se data på sida 43).

Att ta sig ner räknas som en Utmaning där ett slag med Klättra mot 6 är läst. Andra lämpliga attribut och färdigheter är exempelvis Förflyttning, Vaksamhet, Hoppa, Marsch eller Orientering. Om någon skulle falla bör denne ges en eller ett par chanser att få fatt i en utstickande trädgen eller ranka. Ett lyckat slag med Reaktion eller Hoppa klarar biffen.

Det finns en alternativ väg ned i Sänkan. Den norra vägen (ej synlig från stigen) har delvis rasat ned och bildar nu en brant kana ned mot den dimhöljda botten. En dristig person kan helt enkelt kasta sig ned längs den hala och slippriga branten och få en hissnande åktur ned i det okända. Efter 200 meters fasansfull rutchfärd slutar resan i en djup damm på sänkans botten. En fallskada på 1T6 bör utdelas till följd av de vådliga omständigheterna. Givetvis finns alltid möjligheten att låta någon oförsiktig rollperson hitta denna alternativa väg av misstag. De andra rollpersonerna kan då höra skriket när denne försvinner ned i djupet.

Sänkans botten

Över Sänkans botten vilar en tät dimma. Om solen lyser ovanför syns denna bara som ett svagt sken genom det tjocka diset. Marken består av våt, mossig mark, men med berggrund under. Det är svårt att orientera sig här nere, men om rollpersonerna söker igenom närområdet kommer de, mellan enstaka träd och skarpa klippblock, att finna en två meter hög, spetsig monolit. Stenstoden är uthuggen ur ett enda blekgrönt stenblock. Om man undersöker den närmare finner man små skrifttecken nära basen, skrivna på ett sedan länge utdött språk (ramorianskt tungomål). Tecknen kan inte tydas.

Med hjälp av Vitabreks karta (eller oraklets spådom) kan rollpersonerna nu lokalisera templet. 250 meter rakt norrut från monoliten finns ytterligare en monolit. Denna ser precis likadan ut som den första, men tycks betydligt ljusare i färgen – nästan genomskinlig. Monoliten är magisk och kommer att väcka templets tjänare så snart någon sätter sin fot i Sänkan. Ytterligare cirka 125 meter norrut finns en smal ström som flyter från en underjordisk källa i Sänkans vägg (ett vattenfall porlar ut ur bergssidan ungefär en kilometer längre österut) och över det rinnande vattendraget finns en portal i samma gröna sten som monoliterna. I portalen finns uthuggna bilder av vad som ser ut att vara ormar, drakar och andra vidunder,

alla slingrande runt varandra bildandes en komplex men vacker ornamentering. De uthuggna bilderna är naturligt välbevarade med tanke på var portalen står. Omkring 200 meter nedströms vattendraget finns portarna till det gamla templet.

Om rollpersonerna inte gjorde sig av med spindeltrölen som låg i bakhåll uppe i dalgångens mynning har dessa smugit efter rollpersonerna och med stor vighet tagit sig ned i Sänkan. De kommer att attackera rollpersonerna vid bästa tillfälle, men fly om de finner sig övermannade. Det troligaste tillfället för en attack är nattetid, under någon av de senare vakterna, eller när rollpersonerna skall klättra upp ur Sänkan.

Templet

Vattendraget delar sig i två delar, vilka flyter in i vad som ser ut att vara kanaler runt en låg stenbyggnad. Kanalerna omringar byggnaden men tycks inte leda någonvart. Vattnet försvinner genom en dold avtappningsbrunn i botten av en av kanalerna. Brunnen leder till en underjordisk, vattenfylld gång som mynnar i en stor damm ungefär 50 meter söder om templet. Dammen besöks då och då av krokodiler, så rollpersonerna har all anledning att vara försiktiga.

Stenbyggnadens tak är övervuxet av mossor, och det är inga problem att klättra upp på taket tack vare alla de slingerväxter som slagit rot på och kring templet. Den enda synliga ingången är ett par bastanta portar av brons, ärgade och till synes förfallna. Portarna går dock inte att rubba, vare sig med råstyrka eller med magi. Trots sitt förfallna yttre är templet skyddat av mycket stark magi. Portarna har inga nyckelhål, däremot finns en fördjupning mitt mellan dörrarna i form av en triangel.

Det enda sättet att smidigt öppna tempelportarna är med den nyckel som en gång tillhörde templets överstepräst. Vitabrek lämnade kvar nyckeln när han flydde templet med de skatter han funnit. När spindelkultens ledarinna i en mardrömslik vision fick reda på att templet öppnats gav hon order till sina kultister att färdas till templet, försegla dörrarna och återvända med nyckeln. Detta var precis vad som hände. Nyckeln finns nu i säkert förvar i spindelkultens tempel, av anledningar som skall avslöjas senare.

Rollpersonerna kommer kanske att försöka öppna tempels portar med hjälp av våld, eller försöka slå hål i tak eller vägg för att ta sig in. Detta är en mycket tidsödande process, kräver verktyg (som lätt går sönder om de används i syftena ovan) och leder enbart till att rollpersonerna konfronteras med nästa dörr, och nästa (se beskrivningen av templet på sida 35). Dessutom kommer de att ansättas av allehanda ohyggligheter (krokodiler, spindeltröll och så vidare) och snart få dåligt om proviant.

Med andra ord: som spelledare bör man försöka få rollpersonerna att inse att de gör klokast i ge sig av för att försöka finna en nyckel till templet istället för att banka sina huvuden blodiga i ett futilt försök att ta sig in med våld. De bästa är förstås om rollpersonerna kommer på detta själva, utan att behöva ledas alltför mycket i sitt beslut.

Nattros och Krole

Vid templet (eller om rollpersonerna tagit mycket god tid på sig: vid Sänkans kant) har Nattros och Krole slagit upp ett temporärt läger. De inser att de inte kan ta sig in i templet på egen hand och har därför beslutat sig för att vänta in rollpersonerna.

Nattros är en dryg meter lång och har mörkbrunt hår, med rödlatna inslag. Hon är typiskt misslesöt och bär en väska med läkeörter och diverse redskap. Krole är nästan 210 cm lång och har brunt långt hår och skägg. Han har nära till skrattet: ett bullrande godmodigt gnägg. Krole är inte världens mest snabbtänkte, men fullständigt lojal mot sin lilla skyddsling.

Nattros vill göra sig "vän" med rollpersonerna, och erbjuder dem hennes och Kroles hjälp. Hon säger sig ha hört ett rykte om det glömda templet och på egen hand funnit dess läge. Hon ljugar lagom mycket om Kroles fan-

tastiska styrka och sina egna färdigheter i läkekonst. Om rollpersonerna vägrar slå följe kommer de båda filurerna att hålla sig i närheten av rollpersonerna för att utröna om de har framgång i sitt sökande.

Krole har en sällsam förmåga att kunna 'tala' med fåglar. Han kan även tillfälligt ta över en fågels sinne för att färdas med dess kropp och se vad dess ögon ser. Förmågan fungerar med de flesta slags fåglar, men småfåglar, såsom sparvar, tycks hysa särskild vänskap för den store barbaren. Hans förmåga är en stor hjälp för de båda gynnarna när det kommer till att vaka över rollpersonernas göranden och låtanden.

Nattros och Kroles plan är att utnyttja rollpersonerna, för att sedan använda sig av en osynlighetsring som Nattros stulit av trollkarlen Belkor Gulik (det är en lååång historia) och dra rollpersonerna vid näsan.



Jakten på nyckeln

Traktad nyckel hålles fången, spindelögon följer den. Platsen vakta tjänarinnor: åtta ben och åtta kvinnor.

— *Hon som ser allt men yppar smått*

Och nu då?

Nu när templet lokaliserats märker rollpersonerna att de förmodligen behöver någon form av nyckel för att komma vidare. Jakten på nyckeln kan gå åt olika håll beroende på hur rollpersonerna resonerar. Troligt är att rollpersonerna ger sig av till Orakelklyftan för att konsultera Hon som ser allt, eller att de återvänder till Quilla för att konsultera De gamla.

Viss frustration kommer onekligen att sprida sig bland rollpersonerna när de märker att de inte kan ta sig in i templet. Tre alternativ är mer troliga än andra, även om spelledaren bör vara beredd på att rollpersonerna kan handla annorlunda:

1. Rollpersonerna återvänder till Quilla för att rapportera till De gamla eller tala med Vitabrek.
2. Rollpersonerna besöker oraklet (enbart om de hört ryktas om henne).
3. Rollpersonerna ger upp.

Tillbaka till Quilla

De gamla blir modstulna när de får höra om det stängda templet, men erbjuder genast rollpersonerna ytterligare betalning (ett antal thaler om dagen) om de vill fortsätta stå till De gamlas tjänst. Några dagar förflyter när rollpersonerna antingen kan vila upp sig eller hjälpa till

Diamantäpplet

med efterforskningar. Sedan kontaktas de återigen av herr Kandari som nu vill att rollpersonerna skall färdas till en plats som heter Orakelklyftan. Medan De gamla fortsätter sina undersökningar i de gamla skrifterna skall rollpersonerna besöka ett orakel och höra vad hon vet om den försvunna nyckeln. De gamla är skeptiska huruvida detta besök verkligen kommer att ge något vettigt, men istället för att ha rollpersonerna drällande i Quilla (detta gäller speciellt om rollpersonerna fördrivit tiden med att slå runt på stadens krogar) så tycker man att de lika gärna kan göra lite nytta för all den lön de har fått. Ett par kvällar på Quillas krogar kan också ge rollpersonerna ryktet om oraklet, dock ur opålitliga män och kvinnors munnar. Jägaren Vitabrek kan dock inget mer säga än det som finns beskrivet på sida 18.

Rykten om oraklet

Vid Gröna flodens övre lopp finns en plats som kallas Orakelklyftan. Ryktena säger att det skall finnas en sierska där som vet allting om det förflutna och om det som komma skall. Herr Vorsel har hört ryktena och kan i ren desperation föreslå ett besök hos henne. Detta är emellertid något han helst undviker – Herr Vorsel tror mest att oraklet är en saga, även om många återvänt från hennes boning med fantastiska historier att berätta och vissa med ödesdigra spådomar i bagaget.

Om rollpersonerna ger upp

Om spelledaren märker att rollpersonerna kört fast så till den milda grad att de inte finner det lönt att fortsätta sökandet bör spelledaren plocka fram sitt trumfkort – Västmarks mest ökända spindelkult. Spindelkulten har haft ögonen på rollpersonerna sedan deras nedstigning i Sänkan (via Eivinas kula, se sida 32 under rubriken 'Spindeljungfruns kammare'), och i ett obehagligt ögonblick omringas rollpersonernas nattläger (i vildmarken eller på ett värdshus) av maskerade kultister. Kvinnorna bär svarta huvor med hål för ögonen och är iklädda svarta mantlar med underliga vita mönster. Ett slag med Naturlära kan

avslöja att dessa mönster är typiska spindelteckningar, till exempel kors och symmetriska fläckmönster.

En av kultisterna har en ring med vilken hon kan kontrollera en rödänkespindel. Rödänkespindelns gift är djupt sövande. Om kultisterna är diskreta, vilket de anstränger sig för att vara, kommer denna enda rödänkespindel att kunna slå ut hela gruppen av rollpersoner. Om rollpersonerna skulle upptäcka faran kommer kultisterna, beväpnade med fångstnät och dolkar insmetade med rödänkegift, att göra sitt bästa för att övermanna dem. Kultisterna försöker ta rollpersonerna levande till sin högborg i träskan, där de kastas i fängelsehålan. Se 'I kultisternas klor' på sida 34.

Även om kultisterna misslyckas med att fånga in rollpersonerna så bör detta intermezzo ha tjänat spelledarens syfte – att ge rollpersonerna ett nytt spår att börja nysta i.

Vägen till Orakelklyftan

Där Balvisfloden möter Gröna floden finns en liten väg som vindlar sig upp mot bergen i öster. Vägen följer Balvisfloden där den ringlar sig fram i botten av en klyfta, men stiger hela tiden uppåt. Redan efter några kilometer befinner man sig mer än hundra meter över floden där nere och ett fall torde vara ödesdigert. Balvisfloden blir fort mycket strid och båtar kan inte seglas längre än en kilometer uppströms – sedan blir forsen för stark. Klipporna är väldigt höga här, så det enda sättet att ta sig upp på vägen ovan floden är att vända om till det ställe där floderna möts, eller bege sig uppför den branta klippväggen på en våldig klättring.

Efter ungefär en mil krymper vägen till en stig och efter ytterligare någon mil kan rollpersonerna se floden försvinna in under berget, långt nedanför. Stigen vindlar nu mycket brant uppför och rollpersonerna måste klara av en utmaning innan de kan komma upp på den första fjällheden. Det lästa slaget för Klättra är emellertid lätt (svårighet 6).

Väl uppe på fjällheden kan rollpersonerna blicka ut över en fantastisk vy (förutsatt att det är någorlunda ljust ute och dessutom någorlunda regn- och disfritt. I söder breder Västmark ut sig: träsk, skogar och i fjärran det breda Takalorrundet. Åt väster finns Gröna floden, nu som en smal blåsvart rand som bryter genom landskapet. I norr syns Istappsbergens tre sylvassa toppar sträcka sig mot himlen och i väster finns en vidsträckt fjällhed som tycks sluta i ytterligare stigningar upp mot en ny hed. Med ett lyckat slag med Vaksamhet (Svårigheten är lätt (6) under en dag med god sikt; Svår (14) under en mycket regnig dag) kan rollpersonerna se en rökpelare (dagtid) eller ett svagt ljus (natttid) som stiger upp från den andra heden. Det är nästan en halv mil till källan för hården: oraklets koja!

Oraklets koja

Omgiven av fjällblomster och nästan övervuxen av lavar ligger en liten träkoja. Kojan är sammanbunden med rep och det är ett under att den inte blåst bort under något oväder på denna karga hed. Från taket bolmar rök ut en öppen lucka. En ranglig dörr är den enda synliga ingången. När rollpersonerna närmar sig möts de av

Diamantäpplet

Rödänkegift

Rödänkegift är ett snabbverkande sömnmedel som stryks på skarpa vapen. Så litet som en rispa i offrets hud, vilket låter en knivsudd av saften komma i kontakt med blodomloppet, innebär ofta att benen viker sig under offret och sedan sover offret en djup sömn. Den klarvita saften fungerar enligt giftreglerna på sida 257 i Grundboken, med följande egenskaper:

Påverkan: Ett slag mot 13 varje runda under 3 rundor

Effekt 1: Omtöcknad

Effekt 2: Utslagen

Effekt 3: Utslagen, när man vaknar är man Omtöcknad en scen

Om man blir Utslagen faller man i djup sömn i 1T6+3 timmar.



Mortis och Mortimer som hälsar dem och ber att få veta deras ärende. Om rollpersonerna vill träffa oraklet säger de båda att ett sådant möte är omöjligt, men att de kan föra rollpersonernas talan. Om rollpersonernas avsikter inte är fientliga bjuds de in i kojans av orakeltjänarna. Rollpersonerna bjuds vatten att dricka.

Kojan är inte speciellt stor. Rummet är sparsamt möblerat: här finns två bäddar; en liten eldgrop; och en låg bänk belamrad med ett fyrfat, där fnöske pyr, ett knippe örter och en liten säck med proviant. Bredvid bänken står en tunna med sotigt vatten, och invid den ligger en näver-skopa. Vid kojans borte vägg finns ett skynke som döljer ett inre "rum". Hela kojans stinker svagt av exkrementer. Inuti Mortis fäll ligger den svarta spegeln.

Bakom skynket finns en två meter djup grop, på vars botten oraklet håller till. Oraklet sitter kedjat. Här finns ingenting förutom en skål med vatten och en hel del exkrementer. Stanken är avskyvärd.

Väl inne i kojans berättar Mortis att oraklet, som de benämner Hon som ser allt men yppar smått, inte kunnat

spå sedan många mänvarv tillbaka. För att oraklet skall kunna spå behöver hon två speglar: en svart och en vit. Mortis ansvarar för den svarta spegeln, medan Mortimer ansvarade för den vita. Mortimer tappade spegeln, varvid en djup spricka uppstod i glaset. Spegeln är nu värdelös för oraklet.

Om rollpersonerna vill bli spådda måste de uppsöka spegelmakaren. Denne har sin grotta längre norrut, vid Istappsbergens sydligaste utlöpare. Om rollpersonerna är villiga att skaffa fram en ny spegel åt oraklet skall rollpersonerna bli spådda utan att behöva göra det sedvanliga offret: att slita ut sina ögon som pris. (Ögonen äts sedan av oraklet.)

Om rollpersonerna godtar villkoren gör sig Mortimer redo att visa dem vägen. Rollpersonerna får lova att inte yppa vem som skall ha spegeln, oavsett vilka trick spegelmakaren använder. Om spegelmakaren får veta vem som skall nyttja hans spegel är allt förlorat. Mer vill orakeltjänarna inte avslöja.

Mortis och Mortimer

Mortis och Mortimer är två barn i tioårsåldern. De skulle kunna vara tvillingar: båda har stora blå ögon, små näsor och runda ansikten. Mortis har långt svart hår och ringar av silver i öronen. Hon är klädd i en mörkbrun läderkolt och har ett rep kring midjan. Mortimer har en smutsgul läderkolt och bär dessutom en liten kniv i bältet. Han har liksom Mortis svart hår, men betydligt kortare.

De båda är orakeltjänare. De föddes med oraklets märke och vandrade från Damarien för att följa sitt kall, ledda av ödets osynliga händer. De är bundna vid oraklet av gudomliga eller kanske demoniska krafter och kan inte förmå sig att gå längre än en dagsmarsch från kojans. Mäktiga krafter håller dem tillbaka.

När de båda dör (och de kommer att dö samtidigt – sådant är ödet för orakeltjänarna) kommer de krafter som styr att sända nya orakeltjänare att ta deras plats.

Hon som ser allt men yppar smått

Hon som ser allt men yppar smått är en motbjudande varelse som för mycket länge sedan dömdes till evig fördömdelse och att i all evighet sia spådomar och besvara människors frågor om det fördolda. Varelsen har en gammal kvinnas huvud och överkropp, men underkroppen liknar mer en snigels. Oraklet lever fjättrad i en grop bakom det magiska skynket i kojans inre. Hon är ljuskänslig och solljus är direkt dödande för henne.

Oraklet är flera hundra år gammalt och lär leva i hundratals år till, så länge hennes tjänare förser henne med vatten och små matbitar. Hon kan inte kommunicera med någon annan än orakeltjänarna. De enda läten som kommer från henne är gurglanden och bubblanden från diverse kroppsöppningar.

Diamantäpplet

Spådomar

För att oraklet skall kunna spå måste hon använda sig av två speglar: en vit och en svart. Oraklet får visuella hallucinationer av klärvoajant slag när hon tittar in i de båda speglarnas reflekterande glas. Spådomarna blir mycket precisa för oraklet, men då oraklet ofta vränger sina ord blir de sällan lätta att tyda. Ingen rollperson släpps bakom skynket. Alla spådomar återberättas av Mortis eller Mortimer i exakt samma "ord" som oraklet använt.

Rollpersonerna kan tänkas ha två frågor som rör äventyret: var finns det glömda templet och var finns nyckeln? Svaren på dessa båda frågor kan låta ungefär såhär:

"Templet står i töcknig svacka, djupt belägen under spetsar. Åderns lopp skall följas bakvart: portar väntar, stängda, lyckta."

"Traktad nyckel hålles fången, spindelögon följer den. Platsen vaktar tjänarinnor: åtta ben och åtta kvinnor."

Det kan tänkas att rollpersonerna ställer andra frågor också – sådana som rör deras egna liv. Spelledaren kan då förbereda svar i stil med ovan eller improvisera. Tänk bara på att hålla svaren så generella som möjligt. Oraklet mattas också ganska fort, så antalet frågor kan lätt bli begränsat.

Spegelmakarens grotta

En dagmarsch från oraklets koja, över fjällhedar och förbi klipputsprång, ligger Istappsbergens sydligaste utlöpare. Spegelmakarens grotta är belägen vid foten av bergen. Inga synliga stigar finns, så en kort klättring måste göras innan man når upp till grottöppningen. Mortimer vägrar gå längre, märkbart rädd.

Grottöppningen sträcker sig fyra meter över marken och blottar en gång som leder in i berget. Gången är mörk och de som saknar mörkersyn behöver en fackla för att kunna ta sig fram utan att snubbla på all den lösa sten som ligger spridd över grottgångens golv. Gången kröker sig två gånger innan den mynnar i en stor grottsal, kanske tio meter hög. I salens mitt sitter spegelmakaren – en stor, muskulös varelse som med grova nävar polerar även den hårdaste sten till blank och slät yta. När (om) spegelmakaren upptäcker besökare reser han sig i sin fulla längd och frågar med mullrande röst om besökarnas ärende.

Om rollpersonerna säger att de vill ha en vit spegel kommer han att fråga vem som skall ha den. Bergstrollet gör sitt bästa för att laska sanningen ur rollpersonerna. Han ljuger för dem och säger att han har en ring som kan avslöja alla lögnar; han säger att om de fortsätter ljuga om vem som skall ha spegeln skall han dräpa dem (en bluff även det); han säger dessutom att oraklet är en häxa och om de, kanhända, skulle ge henne spegeln så kommer de att förvandlas till grodor. Nä, vem är det som skall ha spegeln?

Om rollpersonerna någon gång försäger sig eller svarar att oraklet skall ha spegeln kommer bergstrollet att slita upp sin hammare, krossa ett

stort antal speglar i vrede och sedan ge sig på rollpersonerna (om de är okloka nog att stå kvar). Oraklet och spegelmakaren är inga goda vänner. Om rollpersonerna flyr och sedan återvänder har bergstrollet glömt både dem, deras ärende och sitt lilla utbrott tidigare. Det enda spegelmakaren minns är sina speglar, och hur de tillverkas.

Om bergstrollet till sist övertygas om att rollpersonerna inte skall ge spegeln till oraklet berättar han att vitsten finns nere i hålorna. De måste hämta den åt honom – själv är han för stor för att kunna ta sig ned i gångarna.

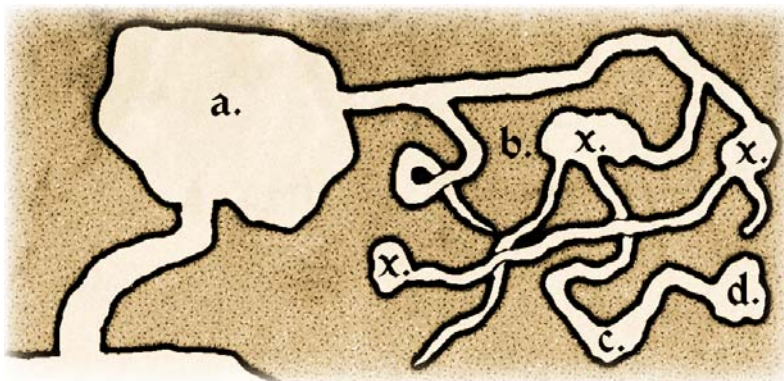
a. Spegelmakarens grotta. Spegelmakarens boning består av en enda grotta, stor som ett trevåningshus. Grottan är fylld av speglar; vissa svarta av polerad obsidian, andra av glas eller spröd pärlemor. Spegelarna har olika former och olika storlek. På golvet ligger ett tiotal björnpålsar och diverse stora verktyg. Ibland brinner här även ett fyrfat, stort som ett vagnshjul. Mot ena väggen står en otäckt stor stridshammare lutad. I taket hänger stalaktiter. Spegelarna är mästerligt gjorda och skulle alla inbringa ett pris på mellan 10 och 400 thaler per styck. Spegelmakaren kommer att skydda sina dyrgripar med sitt liv. Trollets boning är högmagisk för psykotropi. Detta har att göra med en händelse under det förra Mörkret, när bergsandarna höll stånd mot Världsförgörarens makter i trakterna, sida vid sida med tiraker. Döende andar flydde till grottan och uppgick i berget.

b. Gångarna. De kalla, mörka och fuktiga gångarna är endast cirka 180 cm höga och vindlar sig ömsom uppåt, ömsom nedåt (se kartan). Platserna som är utmärkt med kryss på kartan hyser fladdermöss som kastar sig ned mot eventuella inkräktare. Alla som hamnar i en svärm med fladdermöss ska slå ett försvarsslag med svårighet 6. Misslyckas slaget blir personen biten av fem fladdermöss, lyckas denne istället av fyra, minus 1 för varje Övertag. Skadeverkan för varje bett är 1T6-1 Huggskada.

c. Vattengången. Den lägsta av gångarna slutar i en trång vattenfylld passage, endast ett antal handflator hög. Det är omöjligt att avgöra hur lång gången är, eller om den överhuvudtaget mynnar ut någonstans. Den som vill simma igenom måste lyckas med ett slag mot Simma. Ett misslyckat komplikationsslag innebär att personen fastnat halvvägs och kan börja ta druckningsskada.

d. Vitstensgrottan. Denna grotta har alldeles klarvita, delvis genomskinliga väggar. Stenen är hård, men med lämpliga verktyg (hammare, svärd eller liknande) kan stora bitar hackas bort.

Diamantäpplet



Spegelmakaren

Bergstrollet Wagazog är Västmarks och kanske hela Mundanas skickligaste spegelmakare. I sjutusen år har han arbetat med speglar; härdat dem i eld och format dem med sina grova nävar. Han säljer sällan speglar, annat än till dvärgar från bergen eller andra troll. Spegelmakaren föredrar att ge bort sina alster, utan att ta annat betalt än ett och annat jaktbyte, eller någon liten gentjänst. Hundratals år av vistelse i grottan har fått trollets sinne att förändras. Den vilda psykotropi som flyter innanför bergets väggar har gjort trollet mycket misstänksamt och vrångt. Han hatar oraklet eftersom hon en gång bestäl honom på två speglar: en svart och en vit. Psykotropin är också förklaringen till varför trollet fortfarande är vid liv efter alla dessa år.

Spindelkultens bosättning

Ni ter er också annorlunda i våra ögon, precis som vi gör i era. Ni tycks finna lycka i det ni inte har, det ni söker? Nå, vi finner lycka här, i det vi har. Pris ske Arachna, modern.

— *Spindeljungfrun*

Dimslöjornas sjö

Mitt ute i Träskveden ligger den ökända Dimslöjornas sjö. Sjöns vatten tycks skifta i temperatur beroende på årstid, dock tvärtemot vad som är brukligt. Om vintern är vattnet varmt och som sommaren kallt, vilket för med sig att ånga eller dimma ständigt höljer sjöns vatten i en vit mist. Invid sjön finns spindelkultens bosättning och några hundra meter bort ligger den sjunkna zikkurat som används som kultplats.

Kulten

Träskvedens spindelkult består av ett knappt femtiotal kultister under ledning av spindeljungfrun Eivina Vanaria. Åtta av dessa är stridstränade prästinnor (men räkna med att alla som kan kommer att försvara sig själva och sin kult om nödvändigt), resten sysslar mest med jakt och samlande, de dagliga sysslorna i bosättningen och tillsynen om barnen och de gamla. När rollpersonerna anländer håller man som bäst på att tvätta kläder i sjöns vatten. Kultisterna är som människor i Västmark är mest, dock automatiskt misstänksamma mot alla främlingar och förstas starkt troende. De låter gärna Eivina föra dess talan.

Kulten är mycket gammal, förmodligen över tusen år. Spindelkulten tillber gudinnan Arachna, en spindel med tusen ben som spunnit sitt nät sedan tidens födelse och som kommer att fortsätta spinna tills tiden själv dör. Religionen är starkt regelstyrd, och varje otillåten förändring av Arachnas väv måste motverkas med alla medel. Störandet av templet, och vad som där dväljes, är en sådan otillåten förändring. Öppnandet av templet kan i värsta fall kan

leda till en försvagning av gudinnans makt (se vidare om detta i kommande delar av kampanjen Sylfens vrede) och spindeljungfrun är därför mån om att alla hot mot friden i Sänkan elimineras.

Mer om Arachnakulten finns att läsa i *Ödesväven* på sida 68. Träskvedens spindelkult är mycket lik moderkulten Arachnas folk.

Bosättningen

Kultmedlemmarna lever i hus som uppförts på pålar. I en leric inhägnad håller man svin, och en bit bort från husen finns ett dussin bikupor. Vid ett av husen står en vagn som används för en årlig resa till Quilla där man (så diskret som möjligt) inhandlar sådant man inte kan skaffa själva. En ox står tjudrad vid en påle och tycks besväras svårt av moskiter. Den piskar oavbrutet med svansen.

Om rollpersonerna närmar sig bosättningen utan att försöka gömma sig kommer de att mötas av de beväpnade prästinnorna. Prästinnorna kräver att de lämnar platsen, eller att de omedelbart låter sig avväpnas om de vill träda in i bosättningen. Om rollpersonerna låter sig avväpnas tas deras vapen till ett av pålhusen (där de låses in – låset är ett enkelt fallregellås (svårighet 10 att dyrka upp)), medan rollpersonerna själva leds iväg till ett annat hus där de får invänta en audiens med kultens ledare. Efter en knapp timma får de beskedet att spindeljungfrun tidigast kan ta emot dem dagen därpå. De är fria att stanna i pålhuset och röra sig fritt i bosättningen, som kultens gäster. Undantaget är templet, där de inte tillåts inträde.

Diamantäpplet

Ceremonin

Under kvällen eller natten efter rollpersonernas ankomst hålls en ceremoni till spindelgudinnans ära. Rollpersonerna kan försöka sig på att smyga in i templet i skydd av nattens mörker, kanske förklädda. Detta är svårt då templet vaktas av två av prästinnorna, men då ledan faller på eller naturen kallar kommer deras uppmärksamhet inte att vara fullständig, så för listiga rollpersoner finns möjligheten att ta sig in i templet redan under den första natten. Ceremonin hålls i tempelsalen (rum k på kartan) vilket lämnar resten av templet tomt och öppet för smygande rollpersoner att undersöka. Spelledaren kan läsa mer under rubriken 'Nyckeln' om hur detta mystiska föremål reagerar om rollpersonerna skulle ta sig in i templet.

Den sjunkna zikkuraten

Spindelkultens tempel är en gammal zikkurat som till stora delar sjunkit i träsket, och som fortfarande sjunker ungefär en decimeter per år. Bara tre meter av den sticker upp ur sankmarken. I zikkuratens topp finns en öppning som leder in i templets inre. Öppningen vaktas dag som natt av två stridstränade prästinnor (se bilden på nästa sida). Zikkuratens tidiga historia är okänd.

Alla rum i zikkuraten (utom de vattenfyllda nivåerna och cellen) är upplysta av antingen fyrfat eller facklor. Alla rum har gott om spindelväv i hörnen och taken. Kultmedlemmarna skyddas från eventuella giftspindlar av sin tro till Arachna.

- a. **Hall.** En trappa leder nedåt i rummets bortre ände.
- b. **Mottagningsrum.** Detta rum är sparsamt möblerat med en lång bänk.
- c. **Trapphus.** En lång spiraltrappa som leder nedåt.
- d. **Kammare.** Tomma kammare avsedda för meditation.
- e. **Vapenförråd.** Här finns läderrustningar, klubbor och ett fåtal armborst med tillhörande lod. Om kultisterna väntar strid eller larmas kommer de att beväpna sig här.

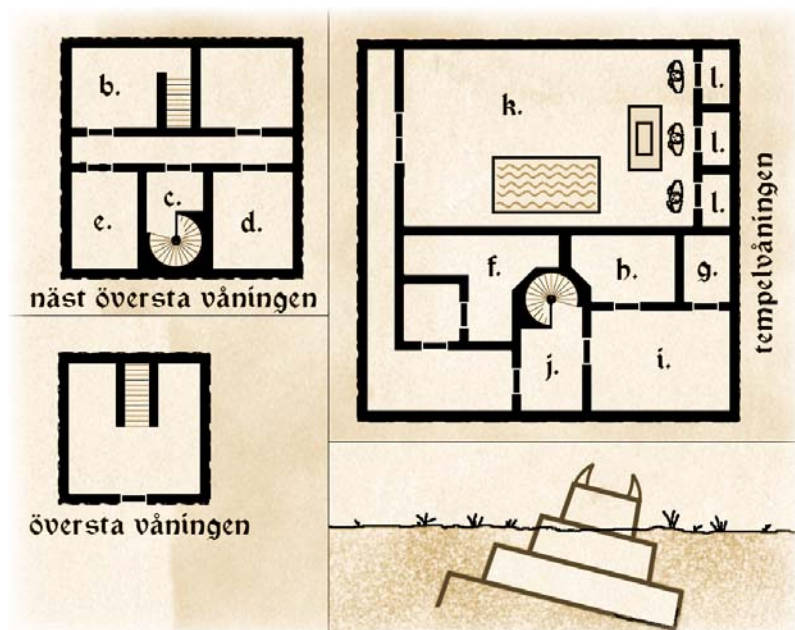
- f. **Spindeljungfruns kammare.** Jungfruns kammare består av två rum: ett förrum och ett sovrum. I förrummet står en åttabent pall, en sarkofagliknande garderob och en låst kista. Sovrummet innehåller en enkel säng med svarta, vita och grå täcken och lakan. Här finns också en liten bokhylla med ett tjugotal volymer och skriftrullar, en låst kista och en staty av en naken kvinna med spindelhuvud. Vid sängen står ett lågt bord, på vilket en kristallkula vilar. Spindeljungfrun har alla nycklar (till dörren och de två kistorna). Garderober innehåller svarta, vita och grå kläder och mässkrudar, alla tillhörande jungfrun. Kistan innehåller filtar, sängkläder och ett antal uppsättningar tunikor och underkläder. I bokhyllan finns en tämligen nyskriven pergamentrulle som beskriver det glömda templets exakta position i Sänkan. I kabinetskåpet finns en svartbladig dolk, fem skototropiska kongelat av magnitud 8 i en påse, en uppstoppad spindel, en amulett i guld i form av ett spindelhuvud (värde cirka 135 thaler) och en liten kista innehållande 632 thaler. Dolken är magisk och gör +1T6 extra i Hugg- och Stickskada. Kristallkulan kan användas för fjärrskädning och är just nu "inställd" på det glömda templets portar.

- g. **Cell.** En tom cell, så när som på en del benrester. En bastant trädörr förhindrar fångar från att fly.
- h. **Tortyrkammare.** En kall kammare inredd med en bänk som offret kan spännas fast på. Här finns diverse redskap speciellt gjorda för att få folk att tala, exempelvis tänger, vassa knivar, olika klämmor och skruvar, meterlånga nålar med vasst skärande träd och en otäckt kittlande gäsfjäder.
- i. **Vaktrum.** Inrett med ett bord och några stolar. På bordet står vanligen en tennkanna med vatten och ett par trämuggar. Om kultisterna tagit fångar vaktas rummet ständigt av två prästinnor.
- j. **Trapphus.** En hall och ett trapphus som lysas upp av en stor ljuskrona av järn. Runt väggarna står statyer av nakna kvinnor med spindelhuvuden. Rummet, och framförallt trappan, vaktas alltid av två prästinnor.

- k. **Tempelsal.** En stor sal vars bortre vägg domineras av ett podium, på vilket ett vackert marmoraltare står uppställt. Mot väggen bakom altaret finns tre stora statyer av nakna kvinnor med spindelhuvuden och åtta långa spretande armar eller ben. Till vänster från trappan sett finns träbänkar vända mot altaret och det stora sumpvattenfyllda hål som finns i golvet på höger hand.

- l. **Förråd.** Dörrarna är låsta (spindeljungfrun har nyckeln). I förråden finns saker som används i kultens ceremonier, till exempel mässhakar, kåpor, vaxljus, rökelse, olidfärgade oljor och så vidare.

Diamantäpplet





Diamantäpplet

Spindeljungfrun

Spindeljungfrun Eivina Vanaria är kultens högsta prästinna. Hon är lång (nästan 185 cm) och blek och hennes hår är alldeles vitt. Anletsdragen är mjuka, men hennes ögon är svarta och hennes blick hård. Hon ser ut att vara i fyrtioårsåldern. Prästinnan bär en svart läderrustning och över denna en mörkgrå mantel dekorerad med ett vitt kors. Runt halsen bär hon ett halsband spunnet av tråd från flera spindlar. Det är heligt och gör henne nästintill immun mot alla spindelgifter. I strid använder hon en vit benstav. Om rollpersonerna får en audiens med spindeljungfrun (endast möjligt om rollpersonerna inte har blivit infångade, utan besöker bosättningen på eget bevåg) kommer hon att lyssna till deras ärende.

Om nyckeln eller det glömda templet kommer på tal försöker hon luska ut allt rollpersonerna vet om detta. Sedan går hon iväg för att "hämta nyckeln". I själva verket ger hon order till sina prästinnor att storma in i rummet och gripa rollpersonerna. Om kultisterna lyckas i sitt uppsåt: se 'I kultisternas klor'. Annars samlar spindeljungfrun de överlevande prästinnorna i ett försvar av trapphuset (rum j), och själv går hon ned i tempelsalen (rum k) för att tillsammans med Arachnas dotter bevaka nyckeln.

Arachnas dotter

Arachnas dotter är en stor vattenspindel som lever i zikkuratens lägre nivåer, av vilka många är vattenfyllda. Arachnas dotter kommer när hennes mästarinna kallar. Hon använder hålet i golvet i tempelsalen som passage till sina domäner.

Arachnas dotter har endast djurisk intelligens men lyder sin härskarinnas order. När hon inte deltar i kusliga ceremonier så är hon kulten behjälplig med att spinna mycket starka rep av tjocka spindeltrådar som kulten byter mot förnödenheter i Quilla.

I kultisternas klor

Om rollpersonerna infångas av spindelkulten kommer de att sättas i fängelsecellen (rum g) i väntan på att offras. Alla vapen och all utrustning tas ifrån dem och placeras i vakt-rummet (rum i). Spindeljungfrun kommer att välja ut den av rollpersonerna som ser bräckligast ut och eskorterad av kultister föra denne till tortyrkammaren. Väl där kommer hon att låta kultisterna "behandla" rollpersonen för att få reda på allt denne vet om templet, om de varit där och i sådana fall varför och på vems order. Senare kommer spindeljungfrun att tala om för rollpersonerna att nyckeln de söker hålls i säkert förvar av kulten och att de aldrig kommer att få lägga sina smutsiga fingrar på den. Rollpersonerna skall offras till Arachnas dotter.

Det finns (åtminstone) två sätt för rollpersonerna att komma ur fänghålan: dyrka upp låset (extremt svårt (svårighet 22) med otillräckliga verktyg, såsom benbitar eller dylikt) eller anfalla de beväpnade prästinnorna när de kommer för att sätta in mat.

Nyckeln

Eivina tror sig ha nyckeln till det glömda templet i säkert förvar i ett av förråden (rum l). Nyckeln har emellertid inga planer på att förbli i spindelkultens ägo. För några timmar sedan förvandlade den sig till en orm (ja, du läste rätt!) och kröp iväg för att försöka fly. Nyckeln, vars egentliga namn är Molanken av Svarta Din och vars historia skall förtälas i en senare del av Sylfens vrede, kan inte röra sig särskilt långt utan hjälp och väntar därför på ett lämpligt tillfälle att få krypa ned i en ryggsäck. Det råkar nu bli någon av rollpersonernas. Om rollpersonerna skulle hamna i fänghålan kommer Molanken att förvandla sig till en annan nyckel, låsa upp dörren och så omärkligt som möjligt leta sig in i fickorna på någon rollperson för att där anta formen av nyckeln som leder till det glömda templet. Detta ger rollpersonerna ett ypperligt tillfälle att fly. Om spelledaren vill kan denne låta rollpersonerna få slå svåra slag med Vaksamhet mot 14 för att upptäcka när Molanken kommer krypande. Skeendet lär med rätta orsaka viss förvåning och förvirring.

Om rollpersonerna tar sig in i templet under ceremonin (se sida 32) kan nyckeln komma krypande i ormform när de undersöker något av rummen i templets lägsta nivå. Om kultisterna upptäcker att rollpersonerna flyr bosättningen kan de komma att försöka förfölja dem. Prästinnorna känner trasket väl, och de kan även få hjälp av Arachnas dotter och Spindeljungfruns heliga krafter.

Att blott spinna tråden är inte nog –
någon skall också väva väven.

— Spindeljungfrun



Diamantäpplet

Det glömda templet

Tre äro de som enrådigt råder
dödssång sötar deras bittra måltid

— Ur *Fläckkruten*

Mot Sänkans botten

När rollpersonerna funnit nyckeln måste de än en gång färdas till templet på Sänkans botten. Nu kan det vara dags att använda de händelser (se sida 21) som "blivit över" för att krydda resan. Bra är om någon av rollpersonerna haft händelsen 'Drömmen'. Väl nere i Sänkan kommer rollpersonerna att finna att templet nu kan öppnas, med hjälp av den urgamla nyckeln. Alla rum inuti templet är täckta av smuts, fukt och mögel. Rummen vilar i mörker.

Templets historia

Det glömda templet restes för över sextusen år sedan för att ära Ramoras trenne gudar: Maar, Malik och Madura. Pestens, olyckans och ålderdomens gudar blickades med både blodsoffer och själsoffer. De stränga gudarna straffade alla som inte ödmjukt krälade i dyn för dem.

Området kring Sänkan var på det gamla Ramoras tid både bördigt och beboeligt, men i och med den jargiska invasionen av Ramora någon gång på 100-talet efter Daak försvann kulten runt de trenne gudarna, och med den områdets befolkning. Ruinerna av den gamla provinsstaden Nazabe vilar idag djupt under dy och slam – ett trask som behärskas av krokodiler och monster. Det enda som återstår av den ramorianska kulturen kring Nazabe är templet. Spindelgudinnan Arachna blev efter kultens tillbakagång den nya härskarinnan över området. Det gamla templet föll i glömska.

Det är få som har kunskap om templets historia idag, och spelledaren bör inte lämna ut annat än vaga antydningar eller fragment även för rollpersoner som lyckas väl med slag med Historia och Ockultism.

De övre kamrarna

När någon sätter nyckeln i den triangulära fördjupningen och vrider om öppnas portarna genast. Besökaren kan träda in i templets första sal: ett trapprum som leder nedåt och ändrar i ytterligare en dörr med ett lås. Även denna kan öppnas med nyckeln. Ytterligare en port måste forceras innan rollpersonerna kan stiga in i ett rektangulärt rum, inrett med bänkar utmed långväggarna och en stor triptyk (tredelad altartavla) i koppar på den bortre väggen. Triptyken har reliefer som i tur och ordning avbildar: en naken kvinna med paddansikte, som i sin ena hand håller en orm och i den andra en bågare; en varelse med en människas överkropp men ett lejons underkropp som i händerna håller ett svärd och (om man tittar noga) en tärning; och en mycket gammal kvinna, klädd i trasor och med en lie i dubbelfattning. Mycket svåra slag med Ockultism mot 18 kan identifiera dessa som Maar, Malik och Madura. Under triptyken finns en bred trappa som leder nedåt. Alla dessa rum ligger givetvis långt under markytan.

Under hela vistelsen i de övre kamrarna kommer rollpersonerna att kunna höra dova steg som närmar sig och sedan försvinner, känna kusligt kalla vinddrag och höra tunga andetag från ingenstans. Detta är Ödets tjänare (se 'Drömmen' på sida 22) som följer deras väg och iakttar dem i andeform. Den som mött Ödets tjänare i drömmen kan faktiskt få syn på varelsen, som en vag skepnad. Ingen annan kan se den, bara förnimma den.

- a. **Sal.** Trappan från hallen mynnar i ett rum inte helt olikt det första. Det rektangulära rummet har bänkar utmed långväggarna och i rummets borte ände finns ett bord uppå vilket en stor keramikurna står uppställd. Det finns en (oläst) dörr i den södra väggen, vid sidan av bordet. På alla väggar finns väggmålningar som avbildar paddor, bedjande människor, döda människor, sörjande och skrattande prästinnor. Denna sal (och i synnerhet keramikurnan) användes av de boende i området för att avlägga sina offer. Längst ner i urnan finns fortfarande 321 kopparmynt präglade i det gamla Ramora (omkring år 150 e.D.).
- b. **Rum.** Tomma rum. Detta var tjänarbostäder, men madrasser och fällar är sedan länge bortrutnade.
- c. **Kök.** Detta rum är belamrat med hyllor och stembänkar. På en av hyllorna ligger en handformad träsked. I golvet finns en kokgrop, vid vars sida en stor bronskittel vilar. I taket finns ett sotigt rökhål, som dock verkar vara igenvuxet (!) av slingerväxter, trädrötter och blek mossor. Det droppar vatten från hålet. Att ta ur det smala hålet skulle innebära att dyvatten från träskan forsar in med oroväckande hastighet. Det tar emellertid några timmar för hela templet att bli vattenfyllt.
- d. **Förråd.** Tomma amforor och ett och annat rättskelett vittnar om att detta rum en gång i tiden användes som skafferi och förråd. Det finns ett antal bronskittlar och pannor här inne, liksom trätallrikar och en del typiska köksredskap.
- e. **Förråd.** Detta skafferi rymmer ett tjugotal amforor och lerkrukor, staplade ovanpå varandra.
- f. **Rum.** En av dörrarna är upphuggen, den andra har svällt och fastnat i sin ram. Båda rummen innehåller en sänggram och ett litet stembord. Vitabrek högg upp den ena dörren under sitt "besök". I det oplundrade rummet finns ett mycket gammalt spjut med bronsspets, en tom hålig vattensäck och en skör kruka innehållande 435 ramorianska kopparmynt.
- g. **Förråd.** Detta rum innehåller multnande högar med tyg som faller sönder om någon försöker ta upp det. Bland all lump kan man dessutom finna ett tomt tio kannors lerkrus, flera par sandaler, en trasig spegel, en förseglad keramikflaska och en öppen brons hjälm. Hjälmen är värd drygt 300 thaler. Flaskan innehåller ett halvt kilo kalisalpetar som en gång var tänkt att användas i framställning av rökelse.

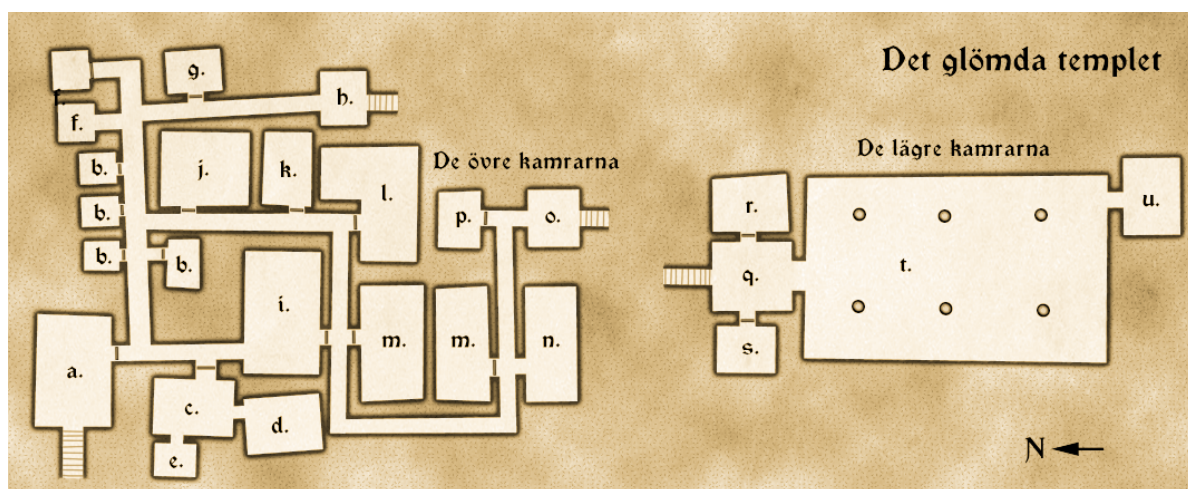
Diamantäpplet

- h. Trapphus.** Här finns en trappa som leder ned till ett vattenfyllt rum. Man måste dyka för att kunna utforska det. Rummet är tomt, så när som på en vattenlevande giftorm som tagit sig in via en spricka i väggen. Rummet tjänade fordom som en fängelsehåla – hål efter bronskrampor finns fortfarande i en av väggarna. Vatten från träsket har läckt in och översvämmat rummet.
- i. Matsal.** Samtliga väggar täcks av väggmålningar avbildande en svärm paddor som äter upp säd och sprider sjukdom bland sörjande bönder. I mitten av rummet står ett lågt stenbord, och på golvet ligger multnande, trasiga kuddar (utan stoppning) med jämna mellanrum. I ett hörn ligger ett brunt skelett, draperat i en trasig, ruttnande klädedräkt. I rummets nordöstra hörn står vad som ser ut att vara en predikstol i sten och trä, upphöjd på ett meterhøgt träpodium. Podiet är mycket murket och bär inte vikten av en människa. Under plankorna finns ett gömsle där följande föremål finns dolda: Ett antal maskstungna bönerullor vars sidor förstörts av väta, dock hopsnörda av bronsringar (värda 5 thaler per styck), en vackert utsirad men illa åtgång-en bönekäpp, två träfigurer och ett mänskligt kranium med rubinögon (värda 250 thaler styck).
- j. Sal.** En stor sal, mot vars östra vägg ett antal stenbänkrader står uppställda. Från den västra väggen löper stenhyllor ut mot rummets mitt. På hyllorna ligger gamla sköra pergament, de flesta förstörda av fukt och ålderdom. Denna sal har använts för utbildning av kultens troende, men även som bibliotek. Några av skriftrullarna har bevarats med hjälp av mäktiga alkemiska processer, bland annat ett antal ceremonibeskrivningar för en gammal religion – vilken religion det rör sig om framgår inte (men spelledaren vet förstås att det är de trenne gudarnas religion som avses). Rullorna är skrivna på ramorianska med arkaiska runtecken (nej – ingen av rollpersonerna kan tyda detta språk, men De gamla kanske kan om de får tid på sig).
- k. Rum.** Ett rum med tre stenbord. På en hylla ligger diverse föremål: en trasig lerflaska, en bronskniv, ett krus med förtorkade örter och en stor mängd ruttna

tyglindor och spjälor. Detta rum fungerade tidigare som sjukrum.

- l. Badhus.** Nästan hela den södra väggen upptas av en djup bassäng, full med dygt vatten. På väggen finns tre ansiktsmasker i brons: ett paddansikte, ett djuriskt mansansikte och ett gammalt kvinnoansikte. Alla har stora hål till munnar, genom vilka en svaga strömmar av tjockt, lerklumpigt vatten passerar. Här finns även väggmålningar av badande män och kvinnor. En gång användes rummet som kallbadrum, men är utan underhåll har gjort att träsket nu tagit över. Istället för porlande källvatten fylls rummet nu av slam och dy utifrån. Avrinningen fungerar fortfarande skapligt, vilket ger upphov till att bassängens yta då och då krusas eller bubblar till; något som kan oroa paranoia rollpersoner.
- m. Cell.** I rummet står tio stora kalebasskålar uppställda med jämna mellanrum, innehållande lump och svårt fuktskadade pergament. På golvet ligger bruna, intakta människoskelett.
- n. Allrum.** Ett rum med gamla, svårt fuktskadade och möglade rester av mattor som enda inredning. På några av mattorna ligger bruna, ruttnade och angripna skelett av människor. Väggarna är våta och kalla. Alla skatter (bland annat vackra ljusstakar) har blivit bortförda av Vitabrek.
- o. Vaktrum.** Ett tomt rum. I södra väggen finns en öppning in till en rak trappa som leder nedåt, i exakt 333 trappsteg. Trappan leder till rum q. Det var så här långt Vitabrek vågade sig.
- p. Vapenrum.** Ett rum innehållande ett trasigt och bräckligt vapenstall med två bronssköldar, fyra korta och slöa bronssvärd, åtta stridsklubbor med huvud av brons och en anseilig hög med slungstenar. Det finns inga spår av några slungor. Dörren hit in är låst och låset sönderärgat (och kan alltså inte dyrkas). Vapnens totala värde uppgår till 5100 thaler, och vapenskattens totala vikt är ungefär 30 kg.

Diamantäpplet



De lägre kamrarna

De lägre kamrarna är belägna mellan 50 och 100 meter under det övriga templet. Stenväggarna och taken har ersatts med kall berggrund, och rummen är skrovliga och illa slipade. Man får känslan av att befinna sig någon slags grottor. Trappan från vaktrummet mynnar i en stor träport. Porten har svällt och är minst sagt svårforcerad.

q. Hall. Ett rum med tre dörrar, en stor bronsport i söder och två mindre bronsdörrar till höger och vänster. Bronsporten flankeras av två vittrade statyer, föreställande män med paddhuvuden och med svärd i händerna. Porten har en slags mekanism bestående av tre triangulära bronsplattor, fästa ovanpå varandra och ställda i samma utgångsläge med basen nedåt. Plattorna kan snurras oberoende av varandra runt sin egen axel. Om de ställs in så att de bildar en niouddig stjärna och lämnas så i knappa fem sekunder rasslar det till i portspelet från rummet intill, och sedan går portarna sakta upp.

r. Kammare. Rummet innehåller en sängram, tre bronskrukor och en piedestal. Piedestalen håller en bokrulle med en svag blåkmålning av en man: korthårig och med skarp näsa och en tom ögonhåla. På golvet ligger ett brunt människoskelett. Detta är den gamle översteprästens kammare. Porträttet är ett självporträtt som den gamle översteprästen gjorde när han var döende av hunger nere i det nästintill övergivna templet. På baksidan av pergamentet finns en teckning av tre trianglar lagda ovanpå varandra – de bildar en niouddig stjärna. I en av krukorna finns en trögflytande blodröd vätska – två biotropiska kongelat av magnitud 14. I den andra krukan finns 624 ramorianska kopparmynt och 3 ramorianska guldmynt. Den tredje krukan är tom.

s. Förråd. Ett rum som innehåller högar av lump, tydligen en gång fina kläder med tanke på de rester av guld- och silvertråd som löper genom det maskätta tyget.

t. Tempelsal. Bakom bronsportarna sträcker en jättelik tempelsal ut sig, där stengolvet och väggarna är alldeles jämnt slipade. Det finns ingen möjlighet att se tydligt ända bort till den bortre sidan av salen, men i mörkret syns ändå en litet svagt ljussken. Väggarna, om någon lyser upp dem, syns vara täckta av väggmålningar som avbildar människor som tillber stora krönta paddvar-
elser, paddor som äter av människokroppar och hela härar som går under i brinnande eldhav eller städer som raseras av vattenvågor. Taket hålls upp av grova, gröna-
aktiga stenpelare. I mitten av salen finns en underlig teckning i salsgolvet. Den tycks bestå av tre trianglar målade över varandra med mörkgul färg. Mönstret som formas påminner om en niouddig stjärna. Vid det mystiska tecknet syns ljuset från den bortre väggen starkare – det emanerar från diamantäpplet som vilar på en grön stenpedestal! När rollpersonerna når så långt fram som till stjärnan (eller i nivå med densamma) aktiveras paddmumierna, se rubrikerna 'Mumierna' och 'Stölden' på nästa sida. I salens bortre ände finns en dörröppning som leder in till skattkammaren.

u. Skattkammaren. Bakom den tomma dörröppningen finns ett litet fyrkantigt rum, på vars golv man kan finna spår av multnade tygrester; en gång kanske de var mattor. Bortre änden av rummet är alldeles vått, då det tycks sippra vatten från taket. Det finns ett antal tomma fyrfat i rummet, sotiga och ärgade. Utspridd på golvet ligger dock en fantastisk skatt: kopparmynt och bågare, skålar och lergods, ljusstakar och ceremoniföremål. Skatten har ett totalt värde av minst 30 000 thaler, men är ganska skrymmande. Allt som allt väger skatten cirka 100 kg. Det är upp till spelledaren att bestämma skattens sammansättning mer detaljerat om nödvändigt. Eventuellt kan det finnas ett eller ett par magiska föremål eller kongelat bland skatterna också, framförallt hydrotropiska sådana. Spelledaren bör dock addera maximalt ett eller två sådana till skatten.

Maar, Malik, Madura

*En sista solnedgång vi ser
Bronslursstötar tre
eka över landet ut*

*Frid skall råda intet mer
Bronslursstötar, ve!
Bådar alltings slut*

*— Ur De tre mot Ramora,
av Apulia av Ariadæum*

Diamantäpplet



Mumierna

För mycket länge sedan levde en slags paddvarelser i Västmarks träsk. Varelserna, som var besläktade med ödlmännen, är sedan länge utdöda, och de sista levande individerna balsamerades av de trenne gudarnas präster för att fungera som vandöda tempelvakter. När någon träder in i tempelsalen (rum t) kommer dessa varelser som lurar i skuggorna i borte delen av salen att anfalla skoningslöst. De är två till antalet, men om spelldaren vill kan han anpassa deras antal till allt mellan en och fem stycken, beroende på rollpersonernas stridsskicklighet.

Mumierna är stora och kraftiga, men dess groteska apparitioner är delvis dolda av de lindor som omvärver de balsamerade kropparna och dessutom rör de sig i en isande vitgrå dimma som tycks emanera från deras kroppar. De rör sig vigt och kan kasta sig över rollpersonerna med tyngd och målmedvetenhet: deras enda uppgift är att dräpa inkräktarna! De svingar tunga storsvärd av brons.

Stölden

Oavsett om rollpersonerna slagit följe med Nattros eller inte kommer följande dramatiska händelser att utspelas. Händelser som kan göra rollpersonerna till huvudpersoner i en kamp mellan mäktiga väsen, och föremål för Sylfens vrede.

Om rollpersonerna slagit följe med Nattros

När striden rasar som hetast använder sig Nattros av sin osynlighetsring. Hon stjälar diamantäpplet och lägger det i sin väska. Detta går mycket fort – i ena stunden finns ädelstenen där, i nästa stund är den uppslukad. De som är inblandade i striden mot paddmumierna eller befinner sig i mumiernas magiska dimma kommer inte att märka stölden innan det är för sent. Nattros flyr sedan ut ur templet. När hon springer förbi Krole gör hon honom uppmärksam på att det är dags att dra sin kos. Krole mättar ett sista hugg med flatsidan av svärdet, inte mot varelsen utan mot ryggen på en av rollpersonerna. Han flyr sedan tillsammans med den fortfarande osynliga misslan mot friheten. Kuppen är förstås nog planerad.

Diamantäpplet

Jag stal inte, Krole, jag lånade. Det är skillnad.

— Nattros

Om rollpersonerna inte slagit följe med Nattros

Ungefär som ovan, men misslan och Krole har då istället smugit efter rollpersonerna ned i templet. Nattros har använt sin osynlighetsring för att undgå upptäckt, och när rollpersonerna är som mest upptagna med att bekämpa paddmumierna genomför misslan sin fräcka stöld. Krole väntar utanför i hallen, redo att täcka misslans reträtt.

När Nattros genomfört stölden skyndar hon ut ur salen och sluter bronsportarna utifrån med hjälp av det mekaniska låset. Rollpersonerna är nu fångar i den stora salen! Nattros vidtar sedan ännu fler försiktighetsåtgärder för att rollpersonerna inte skall kunna förfölja henne och Krole. Exempelvis sätter hon rollpersonernas eventuella riddjur i sken och förstör proviant.

Det finns förstås en chans att rollpersonerna lyckas grusa de två gynnarnas planer, eller att Nattros av någon anledning är död eller förhindrad att närvara (placerad i häktet?). I sådana fall är rollpersonerna att gratulera. Om de nu lyckas besegra paddmumierna vill säga.

Diamantäpplet

Det finns alltså en möjlighet att rollpersonerna får lägga sina smutsiga plundrarfingrar runt diamantäpplet, även om det troligaste är att diamanten ryckts bort under näsan på dem. Diamanten är verkligen stor som ett äpple och är förstås i det närmaste ovärderlig. Rollpersonerna bör nu så fort som möjligt försöka få diamanten till De gamla i Quilla, som avtalat.

Om rollpersonerna skulle besluta sig för att behålla äpplet har de knappast något för det. Det kommer inte att gå att sälja med tanke på att ingen, kanske med undantag för cirefaliernas ärkefurst, har råd att köpa det. Tjuvar kommer utan tvekan att flockas runt rollpersonerna som flugor runt ruttnade lik. Dessutom får rollpersonerna De gamlas vrede över sig (se 'Girighetens makt'). I *Katres gåtor*, del 2 av *Sylfens vrede* kommer diamantäpplet dessutom att förändras på det mest märkliga sätt...

Ramorianska mynt

Det ramorianska guldmyntet har en triangel på ena sidan och ett ansikte på den andra som avbildar den härskare som styrde landet på den tid som myntet präglades. Guldmyntet väger 16 gram och är värt 169 silver. En samlare kan vara beredd att betala det dubbla för myntet.

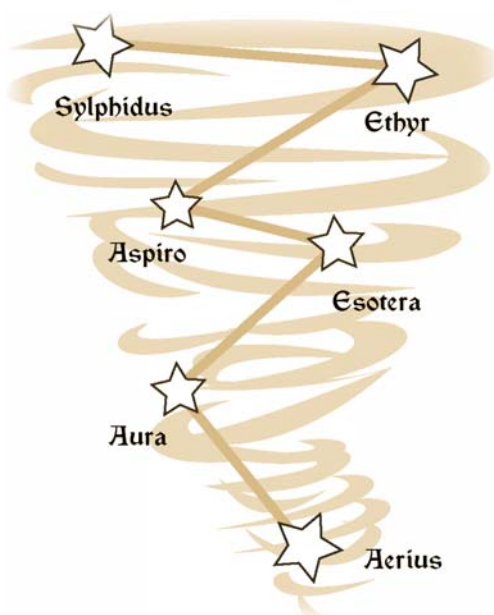
Kopparmynten har olika vikter och former, men medelmyntet kan sägas motsvara ett vanligt kopparmynt i vikt och värde; ungefär 0,7 gram och 1/10 silver alltså. En samlare kan dock vara beredd att betala mer än det tiofaldiga för myntet.

Att ta sig ut

Troligtvis är rollpersonerna instängda i templet och måste försöka finna en väg ut. Kanske kan de med stor möda slå in bronsportarna, men annars står nog deras enda hopp till att försöka öppna dem inifrån. Portspelet, stora bronslod som synligt hänger i kättingar på insidan av den västra väggen, kan justeras för att dörrarna ska svänga upp inifrån. Om någon hänger i dem, och ytterligare någon eller några tar spjörn vid portarna och försöker slita, kan portarna öppnas en liten bit åt gången. För varje tio minuter mekanismen bearbetas öppnas springan mellan portarna cirka en centimeter.

Stjärnhimlen

Första natten efter att diamantäpplet flyttats från templet kommer rollpersonerna (och många med dem) att kunna se någonting underligt på himlavalvet. En av stjärnorna i den svagt lysande stjärnbilden Sylfen lyser nu med ett blekt rödaktigt sken. Vad detta betyder vet ingen vid det här laget, och gemene man tar inte speciellt stor notis om detta. I lärda kretsar väcks emellertid vissa orostankar till liv, särskilt inom spindelkulterna och hos dödsguden Dibuks högsta prästerskap.



Diamantäpplet

Till Quilla

Om rollpersonerna återvänder till Quilla blir De gamla antingen nöjda över äpplets hembringande eller besvikna över att diamantäpplet undslupit dem. Det sistnämnda torde vara det troligaste, men De gamla tröstar sig ändå med de skatter som rollpersonerna för med sig. Rollpersonerna belönas enligt avtalet. Om det behövs fler vändor till Sänkan för att bärga mer skatter kommer De gamla att ta hand om detta, med eller utan rollpersonernas hjälp.

Om diamantäpplet stulits av Nattros (och rollpersonerna berättar detta) kommer De gamla genom sina kontakter snart att få reda på att Nattros passerat staden strax före rollpersonernas hemkomst. Hon steg ombord på ett skepp söderut mot Rampor. Herr Kandari betalar rollpersonerna bra om de åtar sig att förfölja misslan. Detta äventyr (och mycket annat) beskrivs i *Katres gåtor*.

Herr Vorsel kommer att stanna med De gamla. Han kommer att leda eventuella nya expeditioner upp till Sänkan och templet. Nattros och Krole kommer, om de stulit äpplet, att försvinna med båt med sikte på först Rampor och sedan Melorion, med avsikt att sälja diamantäpplet dyrt. Detta kommer dock inte att lyckas.

Girighetens makt

Det finns förstås en möjlighet att rollpersonerna väljer att behålla skatterna de funnit i templet och aldrig mer sätta sin fot i Quilla. Detta innebär problem för den eller de som rekommenderade rollpersonerna för sällskapet, och det innebär också att denne måste lösa problemet – i annat fall kommer han att hudflås och hans skinn att beredas

till pärmmaterial för De gamlas luntor. Den här personen kommer att göra allt för att få tag på rollpersonerna och övertala dem att ge upp sitt dumdristiga bedrägeriförsök, om rollpersonerna hyser några som helst känslor för honom bör de foga sig.

Rollpersonerna kommer dessutom garanterat att få en och annan prisjägare efter sig. Spelledaren kan då på ett eller annat sätt "arrangera" så att rollpersonerna så småningom hamnar i Rampor, där *Katres gåtor* kommer att utspela sig.

Sylfens vrede

Kampanjen Sylfens vrede fortsätter med att rollpersonerna når Rampor. De har huvudsakligen två skäl att bege sig dit. För det första pekar alla tecken (läs värdshusvärdars upplysningar och hamnarbetares vittnesbörd) på att tjuven/tjuvarna gett sig av med båt mot Rampor och för det andra lägger de flesta fartyg till i Rampor innan de lämnar Västmark, vilket ofrivilligt för rollpersonerna till huvudstaden om de vill lämna landet efter ett fullgjort uppdrag. Spelledaren kan även tänka ut andra lockbeten för rollpersonerna att färdas till Rampor – ju förr desto bättre.

Om rollpersonerna envisas med att ta vägen över bergen eller dra norrut kan en elak spelledare alltid se till att deras hästar dräps av troll eller skrämmas lite med rykten om tiraker och vrakher. Det är emellertid ingen katastrof om rollpersonerna drar åstad – det finns möjlighet för spelledaren att leda andra äventyr innan del 2 i Sylfens Vrede. Rollpersonerna kommer ändå aldrig att hinna upp de eventuella tjuvarna, även om de kommer att mötas igen långt senare i kampanjen, men det är en annan historia...

*Från himlar höga
rödgråtet öga
beser vår arma klagan*

*Som sagt oss uti sagan
Hjälper det föga
att samveten löga*

*Ty var man skall falla
kvinnor, djur, alla
piskas av vinden från stjärnorna*

— ur "Balladen om Sylfens Vrede"

Appendix



Växter i Västmark

Trollerot för ögonsten, väck med värk i knän och ben.

Tvenne gånger tuppen gal, pannan din sen bliver sval.

— En örtegummas ramsa för sin febersjuka make

Anatel

En låg buske som främst växer i blandskogar, karaktäriserad av sina små runda blad och grova rötter. Rötterna krossas färska eller torkade och kokas tillsammans med vatten till en brungrumlig brygd som har bedövande verkan.

Den som dricker av brygden får +1T6 på Chockslag under den innevarande scenen, men blir vid nästa scens början kraftigt utmattad vilket tar formen av +12 Belastning som inte försvinner förrän efter en god natts sömn.

Belladonna

Belladonna återfinns i lövskogar, och är en knappt manshög växt med rödbruna blommor och ovala, spetsiga blad. De svarta, glänsande bären avger en obehaglig lukt, men har en lätt söt smak.

Belladonna fungerar som en smärtstillande drog enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Bitter vattenört

Den bittra vattenörten, en strävsamakande näckrosliknande blomma, återfinns i många insjöar. Fröna används ofta i bröd då de ger en längre hållbarhet, men de har även en lugnande effekt.

Regeltekniskt är bitter vattenört en stimulerande drog enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Demagora

Denna gulvita, runda svamp trivs i lövskogar där den kan hittas under hösten. Svampen torkas och pulveriseras, för att sedan blandas i smält svinfett som man låter stelna. Den färdiga pastan stryks sedan på sår.

Demagorapasta är skadeläkande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Dunna

Den vitgröna dunna-mossan återfinns ofta under annan vegetation i tempererad regnskog. Den som intar en dekokt på örten blir närmast hyperaktiv under den följande knappa veckan (normalt 1T6-1 dagar).

Under dekoktens verkan får brukaren +1T6 på slag för Marsch och Rida, men behöver dubbelt så mycket mat och vätska som normalt. Om dessa behov inte kan stillas får personen tre gånger så mycket Hunger och Törst som normalt (se sida 196 i Grundboken).

Eldfot

Eldfoten växer i träsk och har uppvärmande egenskaper om den rödbruna rotväxten gnids in över kroppen.

Vid en omsorgsfull behandling med eldfot (en dos per dygn) dubblas tidsintervallen för att få Nedkylning enligt reglerna på sida 196 i Grundboken.

Fingerbunke

En frodig buske, vanligast i tropisk regnskog, som bär stora, blå-röda, ätliga bär. Av bladen kan man göra en dekokt med goda läkande egenskaper.

Fingerbunkselixir är skadeläkande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Grå tveblading

Den grå tvebladingen, populärt kallad älskogsört, växer i lövskogar och är där tämligen vanlig. Den är en blek blomma med två något ludna blad. Om den äts har den en tämligen stark preventiv verkan.

En kvinna som intar grå tveblading halverar risken att bli gravid under den innevarande scenen.

Iliete

Det svartbarkade och knotiga ilieteträdets bronsfärgade blad kan tuggas för sinnesstärkande effekter. Det är dock välkänt att intag av bladen tenderar att medföra en viss orkeslöshet när effekten klingar av.

Den som tuggar ilieteblad får +1T6 på slag för Vaksamhet och alla färdigheter med direkt koppling till syn och hörsel, som exempelvis Genomsöka och Speja, under den aktuella scenen. I den därpå följande scenen räknas rollpersonens Belastning som 8 högre.

Krippträd

Krippträdets gulbruna sav är mycket tjock och går utmärkt att smeta på vapen. Om det kommer in i offrets kropp sprider det sig mycket snabbt och ger en brännande smärta.

Krippsav är en sorts nervgift, vilka beskrivs på sida 257 i Grundboken. Det har dock följande avvikande värden:

Påverkan: Ett slag mot 14 varje runda under 3 rundor.

Effekt 1: 1 Smärta.

Effekt 2: 1 Smärta.

Effekt 3: Utslagen.

Kärleksfloka

Kärleksflokkan är en luthöjande ört, omgiven av en hel del vidskepliga föreställningar, som många kärlekskranka om vårarna söker sig ut i lövskogar för att hitta. Man bakar in den i bröd, lägger den i dryck, eller serverar den till mat.

Den som äter kärleksfloka måste klara ett slag med Kroppsbyggnad eller Livskraft mot 14. Misslyckas slaget måste denne, under den aktuella scenen, byta ut sitt primära karaktärsdrag mot Sex. Alla slag för att förföra personen ifråga får +1T6 under samma tid, oavsett om slaget lyckades eller inte.

Köttätande klängväxt

Ett litet fåtal av Västmarks växter är köttätande, och av dessa är det ännu färre som är stora nog att anfälla humnoida varelser eller större byten. Dessa sällsynta rosväxter kan dock bli en fasansfull överraskning för den som tror att monster och vilddjur är de enda hoten i de oförlåtande träsken. De köttätande klängväxterna består av en grov stam, försedd med en sorts förvriden mun i vilken bytet förs in, och flera stora, rörliga rankor täckta av frätande ämnen.

Regel tekniskt räknas de som Medelstora varelser, vilkas anfall består av bett och rankor som gör 3T6 Krosskada inklusive Grundskada. Om man träffas av rankorna tar man dessutom 0/2T6 i Syraskada enligt reglerna på sida 187-188 i Grundboken. De har ingen Förflyttning eller något sinne som kan påverkas, och deras enda försvar är en Kontring med rankorna (värde 3T6, ger ingen extra utmattning för val av försvarstaktik).

Månklocka

Ur den lilla purpurfärgade träskblomman kan man utvinna måntårar – ett fruktat, långtidsverkande blodgift som verkar genom att komma in i öppna sår.

Måntårar är ett blodgift enligt reglerna på sida 257 i Grundboken.

Naken flenört

I somriga busklandskap hittar man ibland den nakna flenörten. Det är en illaluktande blomma med grönbrun tväläppig krona. En infusion, gjord på hela växten utom rötterna, har en smärtstillande effekt när man stryker den på sår.

Naken flenört är smärtstillande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Röd jordklöver

Den röda jordklövern, som växer vilt i våtmarker men även odlas här och var, ansåts ofta av svart igelmask. Det sekret som masken lämnar efter sig är blodåterbildande, varför man framställer ett läkande koncentrat av maskangripen jordklöver.

Röd jordklöver med tillhörande maskutsöndringar är skadeläkande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Småborre

Småborren är en fothög växt med stora blad, vilka har en lätt grå toning. Den växer i busklandskap och doftar lätt aprikoslikt i sina axlika blomställningar. Trots att den brukar tillskrivas allehanda helande egenskaper är den i själva verket relativt värdelös som läkeväxt.

Småborre är skadeläkande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken. Till skillnad från andra, liknande örter måste man dock misslyckas med ett slag med Kroppsbyggnad eller Livskraft mot 12 för att den ska ha någon som helst påverkan.

Sårläka

En blandskogsväxt med handflikiga, mörkt glänsande blad som sedan urminnes tider har använts för att dämpa blödningar. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot sår.

Sårläka är blodstillande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Vandringssav

Vandringssaven utvinns ur pomeransträdet, och kokas och spädes till en lättflytande vätska. En dos är drygt en kvarts liter och effekten av att inmundiga denna är en stabil mättnadskänsla som håller sig en hel dag. Den inte är direkt näringsrik men vandringssaven är både sällsynt och dyrbar.

Om man kompletterar sin föda med vandringssav kan alla matransoner fås att räcka dubbelt så länge som normalt.

Vildvippan

Vildvippan är en halvmeterhög, vitfärgad blomma med kraftig stjälk vars blad används i den helande dekokten Kozinn. Det är ytterst ovanligt att finna vildvippor annat än i lövskogar.

Kozinn är skadeläkande enligt reglerna på sida 256 i Grundboken.

Appendix

Jordklövern är den svarta gudinnans gåva till mig. Den håller mig vid liv på alla sätt. Jag säljer blommorna och köper plamm, och sedan ser jag till att ta tillvara på igelmaskarna som krälar runt klövern. När jag kokar soppa på dem får jag mig något till livs, samtidigt som jag gör mig av med konkurrensen. De är goda som de är också, he he... smaka lite kanske, nej?

– Jordklövergården på Damar Sockerbagares gata

Spelledarpersoner & varelser

Det viktigaste för landets fria män
är att lära sig att skilja på fiende och vän

– *Fältsätt i Västmark*

Spelledarpersoner i Diamantäpplet

Nedan beskrivs vissa av de spelledarpersoner som förekommer i äventyret. Det är endast de viktigaste spelledarpersonerna och/eller de som kan tänkas hamna i konflikt med rollpersonerna som beskrivs. Beskrivningarna är inte 100 % kompletta – ofta beskrivs spelledarpersonerna med sina viktigaste färdigheter, vapen och värden. Bara för att en färdighet inte står utskriven behöver det inte innebära att personen ifråga inte har den färdigheten – dessutom

saknar mindre viktiga spelledarpersoner Karaktärsdrag och Avtrubning. Generellt gäller att om en person eller varelse bär rustning inkluderar Pansarvärdena Grundrustning, precis som skadetärningar inkluderar Grundskada. Invid rubriken finns hänvisningar till de sidor där spelledarpersonen nämns. Krigarmallar återfinns på sida 273 och varelsemallar på sida 278–279 i *Grundboken*.

Björn

De björnar man ibland kan stöta på i Västmark är övervägande svartbjörnar, vilkas värden återfinns på sida 279 i *Grundboken*.

Blodflygare

En blodflygare ser ut ungefär som en stor ekorre. Den är cirka 30–40 cm lång, inräknat svansen, och dess fluffiga päls är röd- eller svartbrun i färgen. Blodflygare är rovdjur och använder sig av trädens skyddande lövverk för sina snabba anfall. Den har fått sitt namn från sitt anfallssätt: när den anfaller ser den ut att glidflyga ned från trädtopparna med hjälp av sin stora svans. Den ger sig i vanliga fall inte på större djur än av en kanins storlek, men om den är hungrig så kan den anfalla större bytesdjur – även människostorlek.

Blodflygaren är en Liten varelse med +2T6 Förflyttning, +1T6 Vaksamhet och +1T6 Grundskada. Den har ett farligt antikoagulerande saliv, vilket gör att alla blödningar dess attacker orsakar får sina svårigheter ökade med +4. Tack vare sin förmåga att glidflyga tar den inga fallskador.

Giftspindel

Giftiga spindlar förekommer inte bara runt suspekta spindelkulters domäner, utan är obehagligt vanliga lite varstans. Oftast går det att skaka dem av sig, men upptäcker man dem inte kan de raskt söka sig mot oskyddad hud och bita till.

Det krävs bara att man lyckas med ett slag med Slagsmål eller Reaktion (Svårighet 10) för att man ska kunna göra sig av med en spindel, men svårigheten för att upptäcka den är ofta åtminstone 12. De kan ha alla de olika gifttyper som beskrivs på sida 257 i *Grundboken*, i sällsynta fall med betydligt högre svårigheter.

Hyggelmonster

De fruktade hyggelmonstren beskrivs på sida 284 i *Grundboken*.

Giftorm

Det finns en mångfald olika, mer eller mindre giftiga, ormar i Västmarks träsk och skogar - exemplifierat med, men inte begränsat till, rödsnoken, tareden och myrkryparen. Många av dem har sällsynt vrängt humör och hugger efter det mesta som kommer i närheten.

En giftorm är en Liten varelse vars förmågor återfinns på *Grundboken*s sida 278.

Jätteorm

Jätteormarna i Västmarks träsk blir i sällsynta fall så mycket som tio meter långa, och har svart eller stundtals brun teckning. De är inte giftiga utan kväver och krossar sina offer genom att ringla sig runt dem.

Denna Stora varelse har +2T6 i Reaktion, -2T6 i Förflyttning samt kan koppla ett Krossande grepp om sitt olyckliga offer.

Krossande grepp [2 Övertag]

Jätteormen lyckas fånga sin motståndare och linda sin kropp om den. Om jätteormen lyckas övervinna sitt offers Kroppsbyggnad med sin egen kan offret inte göra något och kommer att börja drabbas av syrebrist (enligt reglerna på sidan 196 i *Grundboken*) så länge ormen väljer att behålla greppet. Det greppade offret kan inte längre delta i striden och ormen får ett avdrag på -2T6 på anfall och försvar mot andra stridande så länge greppet bibehålls. Jätteormen kan bara krossa en motståndare i taget.

För att offret ska komma loss måste denne övervinna ormens Kroppsbyggnad med sin egen, vilket denne får försöka göra varje runda, men ormen får en bonus på +1T6 på grund av det redan kopplade greppet. Alternativt kan ormen tvingas släppa genom att bli utslagen eller dödad, eller släppa frivilligt om den till exempel tvingas fly.

Dyspindel

Dyspindeln är en något mindre, men fortfarande enorm, släkting till jättespindeln. Den har ljus gulgrön hud, långa smala ben och en getingformad bakkropp. Dyspindeln har förmågan att spruta frätande enzym från sin mun och använder sig av detta då den jagar och löser upp sina offer. Till skillnad från sin större släkting är den dock inte giftig, utan förlitar sig på att döda offret med sitt enzym och sina käkar. Den ligger gärna i bakhåll mellan vass och mossar, då den kan hålla andan mycket länge.

Den räknas som en mycket stor varelse och kan spruta ett starkt frätande enzym med 4T6 på upp till Medellångt avstånd; skadan är 0/5T6 och följer reglerna på sida 188 i *Grundboken*.

Limax

En limax är jättelik gul snigel med svarta ränder. Den är ungefär en meter lång och väger ibland över 50 kg. Den har inget skyddande skal utan är istället utrustad med giftiga taggar som täcker hela ryggen. Snigelns slemmiga undersida kantas av giftiga spetsar som kan fällas fram då de används för att anfälla byten. Limax är ett rovdjur – monstret besitter en enorm spänst och kan utföra otroliga anfallssprång på upp till fem meter. Det är som regel inga svårigheter att känna stanken från limaxens slemspår flera timmar efter den passerat.

Limaxen är en Medelstor varelse. Den har -2T6 i Förflyttning men +2T6 på Reaktion när den kan öppna en närstrid med ett språng. Dess giftspetsar ger den +1T6 Grundskada och injicerar ett nervgift (sida 257 i *Grundboken*) om de går genom huden. En limax använder alltid försvarstaktiken Kontring.

Den klarar inte av torra miljöer under längre tider, vilket medför att den för varje minut i stark värme eller direkt solljus får en poäng utmattning. En annan egenskap är att limaxen snabbt kan anpassa sin kroppstemperatur till omgivningen – det är därför betydligt svårare att se limaxer med värmesyn. Kännetecknet Värmesyn får ett avdrag på -2T6 mot den.



Spindel troll

Spindel trollen återfinns på sida 283 i *Grundboken*.

Jättespindel

En jättespindel är en ofantligt stor och skräckinjagande spindel som kan väga upp mot 300 kg, med 2–3 meter långa ben. Deras många ögon ger dem utmärkt syn och mycket brett synfält. Jättespindlar lever i huvudsak i grottor och mörka igenväxta skogar, där deras jaktmetoder går ut på att de låter byten vandra in i ett område där de vävt igen alla flyktvägar. Därefter följer de efter sitt byte i "fällan" och skär på detta sätt av den sista flyktvägen. Om de lyckas oskadliggöra ett byte med sina kraftiga käkar och sitt gift spinner de in det i tråd och sätter fast kokongen på något svåråtkomligt ställe. När de skall äta sitt byte pumpar de in ett enzym som på några timmar löser upp bytets innanmäte så de kan suga ut all näring.

Jättespindeln är en Mycket stor varelse med +1T6 i Grundskada, +2T6 i Vaksamhet och +2 Grundrustning. Dess många ögon gör den omöjlig att utmanövrera, vilket gör att man inte får någon bonus för numerärt överläge mot den (se sida 174 i *Grundboken*). Om dess bett tränger igenom eventuellt pansar injiceras ett bedövande gift, enligt reglerna på sida 257 i *Grundboken*. Spindelns nät är mycket sega, men inte speciellt klibbiga: att ta sig loss kräver antingen att man vållar 20 i sammanlagd skada med ett huggvapen, eller att man ägnar sammanlagt fem rundor åt att trassla sig loss (endast rundor då man inte agerar i övrigt räknas).

Krokodil

Dessa amfibiska kräldjur förekommer både i de mest otillgängliga träsken och längs Västmarks floder. De är kända för att äta det mesta och de flesta som kommer i deras väg.

En krokodil är en Mycket stor varelse som har +2T6 på sin Grundskada, -2T6 på Förflyttning på land samt pansarvärdena 14/14/14 (varav Grundrustning 8). Den kan dessutom försöka använda den fruktade Dödsrullningen.

Dödsrullning

Om en krokodil lyckas med en bettattack sluter den käftarna om sitt offer och börjar kasta sig runt för att slita det i stycken eller dränka det. Om krokodilen lyckas övervinna offrets Kroppsbyggnad med sin egen sitter offret fast och får -1T6 på alla handlingar följande runda och kan endast försvara sig med standardförsvar. Om tillräckligt djupt vatten finns till hands kommer krokodilen dessutom försöka dränka sitt offer (se Syrebrist på sida 196 i *Grundboken*).

Vildsvin

Vildsvin är Stora varelser som finns beskrivna på sida 279 i *Grundboken*.

Sumpmonster

Även känd som: *Dydräpare, Gröna flodens fasa.*

Beskrivning: Sumpmonstret är en stor humanoid varelse med en slemmig och mycket hal hud som kan vara allt från ljus grönbrun till helt svart. Sumpmonster är nästan tre meter långa och väger runt 300 kg. Monstrets mun är sugkoppsformat och har en extrem tånjbarhet som gör att odjuret med lätthet får in ett normalt människohuvud i sin tandbeklädda käft. Tänderna sitter runt hela munhålan och är riktade bakåt som hullingar. Även fastän sumpmonster nästan alltid är hungriga så har de en låg kroppsmetabolism vilket gör att de klarar sig en lång tid utan mat.

Utbredning: Detta odjur vistas i träskområden och andra blöta och ogästvänliga miljöer. Sumpmonster är speciellt vanliga i de talrika träsk som finns längs Igonhavets kuster, men förekommer på många andra ställen: exempelvis i Västmarks beryktade träskområden eller på Takalorr. Sumpmonster kan förekomma i allehanda antal. Vissa lever helt ensamma medan andra lever i grupper om 2-20 individer. På ön Rimcoz i det cirefaliska samväldet hittades en samling med över 40 sumpmonster som höll till i en grotta nära ett floddelta. Ingen vet med säkerhet om alla sumpmonster har fasta boplatser, men troligen bor många i undervattensgrottor som inte sällan är fyllda med skatter eftersom de släpar med sig offret och dess ägodelar till hålan. Vissa av dessa hålor är vanliga grottor med skillnaden att ingångarna ligger under vattnet. Grottorna är upplysta av en särskild typ av alger vilka sumpmonstren samlar upp från havsbotten. Algerna läggs i gölar med vatten där de ger ifrån sig ett skimrande grönaktigt ljus. Vissa menar på att sumpmonster är avlägset besläktade med havsfolket coomarorna. Det har bland annat hänt att de betydligt mer intelligenta coomarorna använt sig av sumpmonster i kampen mot melusiner eller andra fiender. Sumpmonster kan leva i både salt- och sötvatten.

Beteende: Sumpmonstret ligger oftast under vattnet och tittar efter krusningar på ytan. Om ett byte passerar på vattenytan eller på land flyger sumpmonstret upp ur vattnet och anfaller med rasande våldsamhet. Sumpmonstret brukar inte ha någon speciell taktik i strid utan går helt enkelt bärsärkargång och litar på sin enorma styrka och sin tålighet för att vinna. Sumpmonstret lever av allt levande det kan lägga sina slemmiga labbar på, men även döda varelser duger fint som mat. Trots sin djuriska och ociviliserade sida tycks de ha något som liknar en primitiv religion. I sina hålor som ligger under vatten samlar de sina döda motståndare (det vill säga resterna av maten) tillsammans med eventuell utrustning i särskilda högar runt omkring något som liknar en gudabild. När sumpmonster lever i grupper tycks de inte ha någon särskild ledare utan delar nästan ett kollektivt medvetande och låter sig styras av sina instinkter.

Egenskaper: Eftersom sumpmonstret har gälar så kan det stanna under vattnet hur länge som helst. Dess sega hud besitter en enorm tålighet vilket gör att den med lätthet avstöter de flesta svärdsklingar utan att behöva sargas alltför svårt. Sumpmonstrets hud tål dock inte eld. De flesta sumpmonster tvekar att anfalla de som håller i en fackla även om hungern alltid går före rädslan.

Regler

Färdigheter:

5T6: Hitta gamla as, Lurpassa i vattenbrynet, Simma.

4T6: Smyga i träsk, Överrumplande vrål.

Amputerande brett: Alla svårigheter för Amputationsrisk ökar med +4 vid Riva & slita anfall.

Långsamt: Får inte utföra anfallstaktiken *Snabbt anfall*.

Stort och starkt: Sumpmonster är så pass stora varelser att de som strider mot den inte får någon bonus för numerärt överläge (se sida 174 i grundboken). Motståndare får ett avdrag på -2T6 för pareringar och blockader mot sumpmonstrets alla attacker. Undvika påverkas inte.

Skyr elden: Sumpmonster tar dubbel skada av eld. För att angripa någon som bär en fackla, eller motsvarande öppen eld, måste sumpmonstret klara Självkontroll mot 10.

Överrumplande vrål: Sumpmonstret kan använda sitt Överrumplande vrål istället för Reaktion vid öppnandet av en strid.

Närstrid Träffa Typ Skada Egenskaper

Riva & slita 4T6+2 Hugg 6T6+3 Genomslag Hugg 5, Vädlig

Banka & 5T6 Kross 6T6+1 Kraftfull, Vädlig
stampa

Försvar	Tärningar	
Rasande	3T6+2	Fungerar som Kontring.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Seg hud	17	17	17	13

Förflyttning	5T6	Skada	Utm.	Vänd.
Intryck	-	1-4	+1	-
Kroppsbyggnad	6T6+12	5-9	+2	-
Reaktion	2T6+3	10-14	+4	1T10
Självkontroll	3T6	15-19	+6	1T10
Vaksamhet	2T6+1	20-24	+8	1T10
		25-29	+10	1T10
Livskraft	5T6	30-34	+12	1T10
Grundrustning	13	35-39	+14	1T10
Grundskada	5T6+3	40-44	+16	1T10
Återhämtning	10	(+5)	(+2)	(...)

Appendix



Vändningar

1 Träffen får sumpmonstret att vråla av ilska samtidigt som den slår ut med sina massiva armar. [Den som tillfogade skadan måste lyckas med Undvika mot 14 eller få en obehärdad attack med skada 5T6+2. Vid en avståndsattack händer inget.]

2 Vapnet som tillfogade skadan fastnar i sumpmonstrets tjocka hud och kött. [För att återta vapnet måste man klara Förflyttning mot 10. Denna vändning drabbar inte krossvapen.]

3 Sumpmonstret får ta en rejäl smäll. [+2 Utmattning. Nästa runda kommer sumpmonstret att uteslutande anfalla den som orsakade skadan. Ursinnet ger monstret +1T6 på sina attacker under nästa runda.]

4 Träffen tar illa i monstrets buk eller bröstorg. [+3 Utmattning. Monstret spyr upp mängder av sumpigt,

stinkande vatten som sprutar över de som står omkring monstret. De blir Omtöcknade.]

5 Träffen tar i en nervknuta på monstret som stapplar bakåt. [+3 Utmattning, Omtöcknad.]

6 Slaget träffar monstret rakt över dess vidriga gap. Flera tänder slås ut. [+4 Utmattning. Under sitt nästa anfall kommer monstret inte att använda Riva & slita.]

7 Monstret faller vrålade omkull. [+5 Utmattning, Faller.]

8 En rejäl träff i monstrets ena arm. [+5 Utmattning. Tillbakaknuffad. Under sitt nästa anfall kommer monstret enbart att använda Banka & stampa.]

9 En djup bukskada får en del av monstrets tarminnehåll att rinna ut. [+5 Utmattning. Omtöcknad, Tillbakaknuffad.]

10 Allvarlig skada i halsen som får blodet att spruta. [+5 Utmattning. Får 1 Utmattning per runda.]

Appendix

Jättepadda

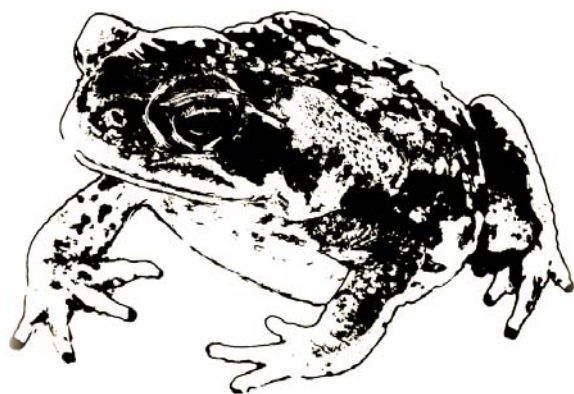
Även känd som: *Maazenpaddor, fphural tfvi, gammelgrodor.*

Beskrivning: En jättepadda ser ut som sina mindre släktingar men kan bli stor och kompakt och väger vanligen kring 200 kg även om det finns exemplar som väger nästan 500 kg. Dess hud är grov och vårtig i mörka naturfärgade toner. De är utmärkta simmare men rör sig klumpigt på land. Många gånger ligger de och vakar strax under vattenytan i dyga vatten. Paddan har en lång och slingrande tunga som den blixtnabbt kan slunga ut och slingra runt ett byte. Tungan är mycket elastisk och seg och även om den skulle slitas eller skäras av så kommer den växa ut igen. Gamla jättepaddor kan bli listiga och nästintill intelligenta och bland vissa adasiska stammar används dessa som vaktdjur.

Utbredning: Jättepaddor lever i gölar, kärr och träskmarker där de äter fisk samt djur som kommer ned till stranden för att dricka. De kan vila länge strax under ytan och när någon kommer nära strandkanten fångar de dessa med sina långa, slingrande tungor och drar ned dem i vattnet. De trivs bäst i varmare klimat men det finns även jättepaddor i nordliga riken och dessa sover på sjöbotten under vinterhalvåret i en dvalliknande sömn.

Beteende: Jättepaddor håller sig vanligen gömda strax under vattenytan eller i vassen nära stranden. När ett bytesdjur kommer nära slår de ut med sin tunga och drar in det i sina käftar.

Egenskaper: Jättepaddan kan använda sin långa tunga för att fånga in mål och dra in dem i sitt gap. De kan även ta kraftfulla språng som slår omkull eventuella motståndare.



Vändningar

- 1 Jättepaddan tar ett kraftfullt hopp mot anfallaren. [Anfallaren måste slå Kroppsbyggnad mot 16 eller Faller.]
- 2 Träffen glider till stora delar av jättepaddans grå och vårtiga hud. Om Hugg eller Stick: Vapnet borrar sig fast och glider ur attackerarens grepp. [Anfallaren Tappar sitt vapen.]
- 3 Den sega huden spricker upp och blottar muskler och senor. [+2 Utmattning.]
- 4 Skadan driver tillfälligt jättepaddan bakåt. [Jättepaddan är Tillbakaknuffad.]
- 5 Sekretkörtel skadas och en seg, stinkande, vätska skvätter ut. [+3 Utmattning.]

Regler

Färdigheter:

5T6: Ligga gömd i vassen, Simma & dyka.

4T6: Kraftfulla hopp.

Sluka [2 Övertag]: Den långa slingrande tunga är blixtnabb. Den ringlar sig runt ett offer och drar in det i paddans mun. Dess kraftfulla käkar slår igen. Skadan blir 5T6 Krosskada och offret Faller.

Närstrid	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Tungattack	4T6+2	Kross	4T6	Sluka, Räckvidd 3
Hoppattack	4T6	Kross	5T6	-

Försvar	Tärningar
Undvika	4T6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Vårtig hud	8	10	6	6

Förflyttning	3T6+2			
Intryck	-	Skada	Utm.	Vänd.
Kroppsbyggnad	6T6	1-4	+1	-
Reaktion	4T6	5-9	+2	-
Självkontroll	3T6	10-14	+4	1T10
Vaksamhet	3T6	15-19	+6	1T10
		20-24	+8	1T10
		25-29	+12	1T10
Livskraft	4T6	30-34	+16	1T10
Grundrustning	6	35-39	+20	1T10
Grundskada	4T6	40-44	+24	1T10
Återhämtning	10	(+5)	(+4)	(...)

- 6 Djupt sår rivs upp och blodet börjar pumpa ut. [Jättepaddan får +1 Utmattning per runda.]
- 7 Benen skadade, paddan kan nu endast släpa sig fram. [-2T6 Förflyttning. Kan ej utföra Hoppattack.]
- 8 Vitala organ skadade och blod och slamsor rinner ut ur gapet. [+4 Utmattning.]
- 9 Ögat träffat och spricker upp. [Jättepaddan får -1T6 på alla attacker. Skulle detta resultat uppnås igen är paddan blind och har -3T6 på attacker och försvar.]
- 10 Träff över munnen får paddan att rygga tillbaka. [+5 Utmattning. **Om Hugg:** +5 Utmattning. Tungan huggs av, paddan kan nu inte längre göra sin Tungattack.]

Vättar

Vättar är smala och seniga humanoider som blir runt en meter höga. Huden kan vara mörkgrön eller svart och har nära nog ingen hårväxt utöver ynkliga, spridda testar. Deras gula ögon ger dem ett mycket gott mörkerseende. De lever i underjordiska komplex över hela Mundana och undviker helst kontakt med andra folk. De är såväl listiga som grovt misstänksamma av sig, och anser silver vara det absolut dyrbaraste som finns. Vättar man träffar på ovan jord är sannolikt ute för att jaga, eller rentav finna nya boplatser, och kan få för sig att anfälla och råna mötande om de tror sig ha en god chans att besegra dem i strid.

Cypisk vättekrigare

Färdigheter: Gömma 3T6, Jakt & fiske 3T6+2, Mörkersyn 5T6, Smyga 3T6+1, Speja 3T6+1, Vildmarksvana 2T6+2.

Egenskaper: -2T6 på alla tärningsslag i solljus. Slag för att förhandla med en vätte få +1T6 om man kan erbjuda silver i form av mynt, råvara eller värdeföremål.

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	2
Intryck	2T6+1	Grundskada	2T6+2
Kroppsbbyggnad	3T6	Strid	
Livskraft	3T6+2	Dolk	3T6
Reaktion	3T6+2	Klubba	3T6
Självkontroll	2T6+2	Slagsmål	3T6+1
Vaksamhet	2T6+3	Undvika	3T6

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Dolk	3T6	Stick	3T6+2	Begränsad, Precis 2, Vädlig
Klubba	3T6	Kross	4T6	Bräcklig, Måttande 1
Slagsmål	3T6+1	Slagsmål	2T6	Begränsad, Obevärnad, Snabb

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderjacka (skyddar armar och torso)	5	5	4	2

Ylker

Ylker är ett folk av apliknande men intelligenta och besjälade humanoider. De tas dock i allmänhet för djur av andra folkslag, och föredrar att hålla sig långt från sådana. Den typiske ylken blir någon meter lång och väger runt 20 kilo. Kroppen är täckt av brun päls, ljusare hos hanar än hos honor, och ansiktet är människoliknande om än försett med svagt lysande ögon och sylvassa tänder. Ylker är nattaktiva och lever i mindre stammar, företrädesvis uppe i trädskronorna. De lever av jakt med hjälp av de trä- och stenredskap de kan framställa, men kan emellanåt ägna sig åt plundring. Det är möjligt, men extremt ovanligt, för ylker att lära sig andra varelsers språk.

Ylkernas märkligaste förmåga är den att deras närvaro kan öppna portar till Skugglandet, där de tycks känna sig lika hemma som på Mundana. Det rör sig inte om portaler så mycket som att gränsen mellan världarna försvagas markant i ylkernas närhet – en förmåga som består i deras kroppar efter döden, och har gjort att det förekommer att de jagas för att bli talismaner åt de som vill våga sig in i skuggornas rike.

Cypisk ylk

Färdigheter: Gömma 4T6+1, Jakt & fiske 3T6+3, Klättra 5T6, Mörkersyn 4T6, Skugglandsfärd 5T6, Smyga 3T6+2, Speja 3T6, Vildmarksvana 4T6+2.

Egenskaper: Kan röra sig bland trädens grenar utan avdrag på Förflyttning. En ylk som befinner sig i direkt solljus (trädens skuggor skyddar utmärkt) anses ha Belastning 16.

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	1
Intryck	2T6+1	Grundskada	2T6
Kroppsbbyggnad	3T6	Strid	
Livskraft	3T6+2	Kastvapen	3T6
Reaktion	3T6+2	Klubba	3T6
Självkontroll	2T6+2	Slagsmål	2T6
Vaksamhet	2T6+3	Undvika	4T6

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Kastad sten	3T6	Kross	3T6	Begränsad, Räckvidd: medellångt
Klubba	3T6	Kross	3T6+2	Bräcklig, Måttande 1
Slagsmål	3T6	Slagsmål	2T6	Begränsad, Obevärnad, Snabb, Vädlig

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Päls (hela kroppen)	5	3	3	1

Appendix

Nattros

Färdigheter: Empatisk beröring 4T6, Fingerfärdighet 4T6, Gömma 4T6+2, Klättra 3T6, Luktsinne 4T6, Skumraskaffärer 4T6, Dupera 4T6+2, Smyga 5T6.

Karaktärsdrag: Stöld och Nyfiken.

Avtrubbning: Utsatthet +5, Våld +5, Övernaturligt +0

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Dolk	3T6+2	Stick	2T6+2	Begränsad, Precis 2, Vädlig
Slagsmål	2T6	Slagsmål	2T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Förflyttning	2T6+3	Grundrustning	0
Intryck	4T6	Grundskada	1T6+2
Kroppsbyggnad	1T6+3	Strid	
Livskraft	3T6+2	Dolk	3T6+2
Reaktion	4T6	Slagsmål	2T6
Självkontroll	4T6+1	Undvika	4T6
Vaksamhet	5T6		

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Grundrustning	0	0	0	0

Krole

Färdigheter: Jakt och fiske 2T6, Fågelempati 4T6, Gömma 4T6, Klättra 4T6+1, Marsch 5T6, Smyga 3T6+2.

Karaktärsdrag: Stöld och Plikt.

Avtrubbning: Utsatthet +0, Våld +15, Övernaturligt +0

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Kraggsvärd	4T6+3	Hugg	8T6+3	Kraftfull, Räckvidd 1
Slagsmål	4T6+2	Slagsmål	4T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Förflyttning	4T6+1	Grundrustning	6
Intryck	2T6+1	Grundskada	3T6+3
Kroppsbyggnad	6T6	Strid	
Livskraft	4T6+1	Svärd	4T6+3
Reaktion	3T6+3	Slagsmål	4T6+2
Självkontroll	3T6+2	Undvika	4T6+2
Vaksamhet	3T6+1		

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Fjällskjorta (täcker armar och torso)	16	14	12	6

Spegelmästaren Wagazog

Färdigheter: Bergskunskap 6T6, Genomskåda 4T6, Injaga fruktan 5T6, Grovsmed 4T6, Spegelmakare 6T6+5.

Egenskaper: *Långsamt* (kan inte utföra stridstaktiken Snabbt anfall), *Regenerering* (i slutet av varje runda återfås 5 Utmattning), *Stor och stark* (de som strider mot spegelmästaren får inte någon bonus för numerärt övertag. Motståndare får ett avdrag med -2T6 på alla Blockeringar och Pareringar, Undvika påverkas inte). Spegelmästaren talar ashariska med brytning.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Tjock hud	15	15	18	8

Förflyttning	6T6+2	Grundrustning	8
Intryck	2T6+2	Grundskada	3T6+3
Kroppsbyggnad	6T6+28	Strid	
Livskraft	4T6+3	Klubba	3T6
Reaktion	2T6+3	Slagsmål	3T6+2
Självkontroll	2T6+3	Undvika	3T6
Vaksamhet	3T6+1		

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Storhammare	3T6	Kross	13T6+2	Splittrande 2, Otympelig
Slagsmål	3T6+2	Slagsmål	9T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Appendix

Med en hand slipar jag det vackraste av glas, men med den andra river jag berg och krossar jag sten, som vore det gräsuggor för ert släkte. Ljug för mig, och det blir er sista lögn!

— Wagazog

Herr Vorsel av Rampor

Färdigheter: Läkekonst 2T6+2, Historia 3T6+1, Kulturkännedom 4T6, Ockultism 3T6+2, Teoretisk magi 5T6.

Karaktärsdrag: *Kunskapstörst* och *Vankelmod*.

Avtrubbning: Utsatthet +5, Våld +0, Övernaturligt +5

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Trästav	2T6+2	Kross	4T6	Bräcklig, Måttande 1, Snabb
Slagsmål	2T6	Slagsmål	2T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Förflyttning	2T6+2	Grundrustning	2
Intryck	4T6+1	Grundskada	2T6+2
Kroppsbyggnad	3T6+1	Strid	
Livskraft	3T6+3	Stav	2T6+2
Reaktion	2T6	Slagsmål	2T6
Självkontroll	3T6+1	Undvika	3T6
Vaksamhet	2T6+2		

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Grundrustning	2	2	2	2

Mortis

Färdigheter: Argumentera 2T6+2, Berättarkonst 3T6, Den svarta spegeln 4T6, Gömma 3T6, Naturlära 2T6+1, Ockultism 2T6, Skidor & skridskor 3T6, Smyga 3T6, Speja 2T6+3, Vildmarksvana 3T6, Väderkännedom 3T6.

Karaktärsdrag: *Plikt* och *Nyfiken*.

Avtrubbning: Utsatthet +5, Våld +0, Övernaturligt +10.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderkolt (torso)	3	3	2	0

Förflyttning	2T6+3	Grundrustning	0
Intryck	3T6	Grundskada	2T6
Kroppsbyggnad	2T6	Strid	
Livskraft	3T6	Slagsmål	2T6
Reaktion	3T6+1	Undvika	3T6
Självkontroll	3T6+3		
Vaksamhet	4T6		

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Slagsmål	2T6	Kross	2T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Mortimer

Färdigheter: Berättarkonst 2T6+2, Den vita spegeln 3T6+2, Gömma 3T6+2, Naturlära 2T6+3, Skidor & skridskor 3T6+1, Smyga 3T6, Speja 2T6+2, Vildmarksvana 3T6+1, Väderkännedom 2T6+3.

Karaktärsdrag: *Nyfiken* och *Plikt*.

Avtrubbning: Utsatthet +5, Våld +0, Övernaturligt +10.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderkolt (torso)	3	3	2	0

Förflyttning	2T6+3	Grundrustning	0
Intryck	2T6+3	Grundskada	2T6
Kroppsbyggnad	2T6+1	Strid	
Livskraft	3T6	Slagsmål	2T6
Reaktion	3T6+1	Undvika	3T6
Självkontroll	3T6+3		
Vaksamhet	4T6		

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Kniv	2T6+3	Stick	2T6+2	Begränsad, Precis 2

Hon ä inte min syster, hon ä en trollunge. Dom bytte ut na, när hon va nyfödd. Hon ha svans å lukta enbär.

— Mortimer

Appendix

Spindeljungfrun

Färdigheter: Historia 3T6+3, Ledarskap 4T6+3, Ockultism 5T6, Sång & musik 4T6+1, Spindelkontroll 5T6, Teologi (Arachna) 5T6

Karaktärdrag: *Ledarskap* och *Övertygelse*.

Avtrubbning: Utsatthet +0, Våld +5, Övernaturligt +15

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Benstav	4T6	Kross	4T6+2	Kontrande, Snabb
Slagsmål	2T6+2	Slagsmål	2T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	3
Intryck	4T6	Grundskada	2T6+2
Kroppbyggnad	3T6+2	Strid	
Livskraft	4T6	Stav	4T6
Reaktion	3T6	Slagsmål	2T6+2
Självkontroll	4T6+3	Undvika	4T6
Vaksamhet	3T6+3		

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderkyrass (täcker armar och torso)	8	9	8	3

Typisk prästinna

Färdigheter: Historia 3T6+1, Ledarskap 3T6+1, Ockultism 3T6+3, Sång & musik 3T6+3, Teologi (Arachna) 4T6.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderkyrass (täcker armar och torso)	8	9	8	3

Förflyttning	3T6+1	Grundrustning	2
Intryck	3T6+1	Grundskada	2T6+1
Kroppbyggnad	3T6	Strid	
Livskraft	3T6+2	Svärd	3T6+1
Reaktion	3T6	Slagsmål	3T6
Självkontroll	3T6+1	Undvika	3T6+2
Vaksamhet	3T6+1		

Arachnas dotter

Arachnas dotter ären Mycket stor varelse med +1T6 i Grundskada, +2T6 i Vaksamhet och +2 Grundrustning. Dess många ögon gör den omöjlig att utmanövrera, vilket gör att man inte får någon bonus för numerärt överläge mot den (se sida 174 i *Grundboken*). Om dess bett tränger igenom eventuellt pansar injiceras ett bedövande gift, enligt reglerna på sida 257 i *Grundboken*.

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Kortsvärd	3T6+1	Stick	3T6+3	Precis 1, Vädlig
Slagsmål	3T6	Slagsmål	2T6+1	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Typisk buse eller kolare

Färdigheter†: Fingerfärdighet 2T6+2, Gömma 3T6, Läsdyrknings‡ 3T6, Skumraskaffärer‡ 3T6, Smyga 3T6, Spel & dobbel 3T6, Supa 4T6, Genomsöka 3T6, Handel 2T6+2.

† Kolarförmannen Sote har även *Ledarskap* 3T6+2.

‡ Kolarna saknar denna färdighet, de har istället *Kolare* och *Områdeskännedom* (Gröna floden) 3T6.

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Påk	3T6+1	Kross	4T6+3	Bräcklig, Måttande 1
Slagsmål	2T6	Slagsmål	2T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Förflyttning	3T6+3	Grundrustning	5
Intryck	2T6+1	Grundskada	3T6+1
Kroppbyggnad	4T6+2	Strid	
Livskraft	3T6+3	Klubba	3T6+1
Reaktion	3T6	Slagsmål	4T6
Självkontroll	2T6+3	Undvika	3T6+2
Vaksamhet	2T6+1		

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Grundrustning	0	0	0	0

Typisk träskpirat

Färdigheter:Knopar 4T6, Simma 3T6+1, Sjömannaskap 3T6+1, Skumraskaffärer 2T6+2, Spel & dobbel 3T6+2, Speja 3T6.

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Handyxa	3T6+1	Hugg	4T6+1	Bräcklig
Påk	3T6+1	Kross	4T6	Bräcklig, Måttande 1
Slagsmål	3T6	Slagsmål	2T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb
Kortbåge	3T6+1	Stick	4T6+2	Bräcklig, Bågpil

Förflyttning	3T6+3	Grundrustning	2
Intryck	2T6+2	Grundskada	2T6+2
Kroppbyggnad	3T6+1	Strid	
Livskraft	3T6+2	Klubba	3T6+1
Reaktion	4T6	Yxa	3T6+1
Självkontroll	2T6+2	Båge	3T6+1
Vaksamhet	3T6	Slagsmål	3T6
		Undvika	3T6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Läderskjorta (täcker armar och torso)	5	5	4	2

Herr Loke Två Lansar

Färdigheter: Dupera 3T6, Ledarskap 3T6, Ockultism 3T6, Sång & musik 2T6+2, Undervisa 2T6+2

Sköld	Tärningar	Närstrid	Avstånd	Skydd
Riddarsköld	4T6+1	+1T6	+2	+6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Plåthjälms (skyddar huvud)	19	16	19	4
Ringbrynja (skyddar torso, armar och ben)	16	8	12	4

† Avdrag på -2T6 inräknat i värdena. Rustningen ger Grundutmattning 3.

Förflyttning	1T6+3†	Grundrustning	4
Intryck	3T6	Grundskada	3T6
Kroppbyggnad	4T6+1	Strid	
Livskraft	3T6+3	Svärd	4T6+1
Reaktion	1T6†	Yxa	4T6+1
Självkontroll	3T6	Slagsmål	3T6+1
Vaksamhet	3T6	Sköld	4T6+1
		Undvika	1T6+2†

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Stridsyxa	4T6+1	Hugg	6T6+2	Splittrande 1

Slagsmål	2T6	Slagsmål	2T6+2	Begränsad, Obevärnad, Snabb
----------	-----	----------	-------	-----------------------------

Chamerka

Färdigheter: Injaga fruktan 5T6, Jakt & fiske 3T6, Luktsinne 4T6, Mörkersyn 4T6, Smyga 4T6, Sång & musik 4T6, Vildmarksvana 4T6.

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Kranium från en björn (skyddar huvud)	11	10	8	5
Benrustning (skyddar armar och torso)	11	10	8	5

Sköld	Tärningar	Närstrid	Avstånd	Skydd
Liten rundsköld	3T6+2	+3	+1T6	+4

Förflyttning	4T6	Grundrustning	5
Intryck	2T6+3	Grundskada	3T6
Kroppbyggnad	4T6+2	Strid	
Livskraft	4T6	Klubba	4T6
Reaktion	3T6+1	Slagsmål	4T6
Självkontroll	3T6+1	Sköld	3T6+2
Vaksamhet	3T6	Undvika	4T6

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Stridsklubba	4T6	Kross	5T6+3	Måttande 1
Slagsmål	4T6	Slagsmål	3T6	Begränsad, Obevärnad, Snabb

Cypísk tårak i träskan

Färdigheter: Jakt & fiske 3T6+1, Smyga 3T6+1, Speja 3T6, Spåra 3T6+1, Luktsinne 4T6, Mörkersyn 4T6, Vildmarksvana 4T6

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Kortsvärd	3T6+2	Stick	4T6+2	Precis 1, Vädlig
Slagsmål	4T6	Slagsmål	3T6	Begränsad, Obevärnad, Snabb

Sköld	Tärningar	Närstrid	Avstånd	Skydd
Liten rundsköld	3T6+1	+3	+1T6	+4

Förflyttning	4T6+1	Grundrustning	5
Intryck	2T6	Grundskada	3T6
Kroppbyggnad	4T6+2	Strid	
Livskraft	4T6	Svärd	3T6+2
Reaktion	3T6+1	Slagsmål	4T6
Självkontroll	2T6+2	Sköld	3T6+1
Vaksamhet	2T6+2	Undvika	3T6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Träffjäll (skyddar armar och torso)	11	10	8	5

Appendix

Daddmumierna

Egenskaper

Död: Mumierna behöver inte sova, äta eller andas samt saknar intellekt; de kan inte bli skrämda, hotade eller påverkade av mentala besvärjelser, och får ingen Ut-mattning. De har Rang 14).

Skydd: Mumierna är immuna mot fördelen Finna blotta och vapenegenskapen Genomslag).

Nekrotropisk smitta: Om mumien träffar en levande varelse, eller blir träffad av dess obeväpnade attack, måste offret slå Kroppsbyggnad eller Livskraft mot 8 för att inte drabbas av en Infektion 1/2).

Underjordens dimma: Så länge man befinner sig intill en mumie har man -1T6 på alla Strids- och Rörelse-färdigheter och slag för att uppfatta saker omkring sig). Brännbara lindor (alla eldskador som drabbar mumierna har skademodifikation +2T6 enligt reglerna på sida 188 i Grundboken).

färdigheter

5T6: Mörkersyn

Vändningar

- 1 Mumien gör ett utfall, så att offret pressas bakåt och faller omkull. [Anfallaren Faller.]
- 2 Mumien kommer i fördelaktigt läge. [Nästa runda har mumien +1T6 på sin attack.]
- 3 Mumien blir fokuserad på angriparen. [Nästa runda anfaller mumien enbart anfallaren.]
- 4-8 Mumiens döda kött sargas, men den fortsätter strida med oförminskad styrka. [Ingenting händer.]
- 9+ Mumien dräps av skadan och är inte längre något hot.

Närstrid	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Storsvärd av brons	3T6+2	Kross	7T6	Splittrande 1, Räckvidd 1
Slagsmål	3T6	Slagsmål	3T6+2	Begränsad, Obeväpnad, Snabb, Smitta (se Egenskaper)

Försvar	Tärningar
Målmedvetet försvar	3T6 <i>Fungerar som Kontring</i>

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Död kropp	10	15	25	10

Förflyttning	3T6	Skada	Utm.	Vänd.
Intryck	-	1-4	-	1T0
Kroppsbyggnad	4T6+2	5-9	-	1T0+1
Reaktion	3T6	10-14	-	1T10+2
Självkontroll	-	15-19	-	1T10+3
Vaksamhet	2T6+2	20-24	-	1T10+4
		25-29	-	1T10+5
Livskraft	-	30-34	-	1T10+6
Grundrustning	10	35-39	-	1T10+7
Grundskada	3T6+2	40-44	-	1T10+8
		(+5)	(-)	(+1)

Appendix

Ranfalos krönika, tredje versen

Störst tempel står i dalen, nedan toppar tvenne
Ini dvärfet tempelsten, vigd åt gudar tvenne
Det som sagts var också sant
där vilar sagans diamant
skapt av blod från henne
En gudafredgarant

Detta tycks vara den tydligaste hänvisningen till
templet och dess skatt. Den ärade Ranfals levde vid
tiden strax efter Ramoras fall, vilket tyder på att
templet skulle kunna vara en lämning från denna era.
Blott en saga kan tyckas men nu verkar Herr Vitabrek
av Vällinges berättelse styrka denna förmodade legend.
Herr Vitabrek, oaktat dennes karaktär, torde knappast
ha låtit Ranfals krönika tilligga, vilket, samman med
den respekt som värt sällskap erbjuder, förstärker risken
förmodar att Herr Vitabrek endast förökar narra os.

De "toppar tvenne" som omtalas styrker ytterligare
att det tempel som omtalas är delvis som Herr
Vitabrek fannit, enär de mötliga för tankarna till de
Spindeltrådens toppar som reser sig mot himlen i öster
ovan den plats där upplåkten gjorts.

De "gudar tvenne" som omtalas kan peka på den
pentem som skall ha hälsat i det gamla Ramora:
petens, alldemens och olyckans gudar.

"Sagans diamant" måste hänfylla på det diamantäpple
som å även de mest gemena världslus bejungs i denna
dag. En otrolig skatt med ett otroligt värde, inte minst
rent vetenskapligt.

Vem den kvinna är som refereras till i texten är svårare
säga. Äck har väl vore det icke om hela den ärade
Ranfals krönika undbläppt den således branden
är 2344, då så många skrifter skadades. Vi står os
också slätt val gäller hänvisningen om diamanten
som en "gudafredgarant". Kanske var den ett viktigt
kultföremål i denna svurna tid.

Gudapärkan föddes ur härskarens
egget lätt och blod. Den ljovligas vita
kladnad förgades röl och hon dog
liksom sin fader i denna stund. Under
det vatten som piskade vårt land
stillas gudas vrede. Den lyande
skatten bringades till Maars helgedom,
för att värddas av de tremas präster. I
des höga vilar den, strålände lilt en
stjärna fallen från himmelns valv, en
diamant vars like världen aldrig skadat
och få skall komma att se. Nå peken
aldrig drabba os, må alldemomen
aldrig lå os till marken. Nå olyckan
grusas, och Ölets tjänare låta sitt him-
meblå svärd falla över den som väljer
att föröka honom. Nå den röda gylfen
aldrig mer vrelgas, må den sova i tusen
sinom tusen år, eller till den stund vår
värld går under.

Register

A

Anatel	42
Andres	20
Arachnas dotter	34, 52
Avresan	20

B

Belkor Gulik	27
Belladonna	42
Bitter vattenört	42
Björn	44
Blodflygare	44

C

Farbror Calvin	7
----------------------	---

D

Dalgången	25
De gamla	7, 40
De Gamla	
Andres	20
Farbror Calvin	7
Ferenc Skrivaren	20
Kandari	16
Teofal	20
Vorsel av Rampor	20
Demagora	42
Den länge trådsmaile	44
Den svarta spegeln	29
Den vita spegeln	29
Det glömda templet	35
De lägre kamrarna	37
Skattkammaren	37
Tempelsal	37
Diamantäpplet	37
De övre kamrarna	35
Diamantäpplet	37, 39
Dimslöjornas sjö	31
Dödsrullning	45
Drömmen	22
Dunna	42
Dyspindel	45

E

Eivina Vanaria	34
Kristallkulan	32
Eldfot	42
Elektra	15
En båt i nöd	21

f

Farbror Calvin	7
Ferenc Skrivaren	20
Fingerbunke	42

Flodbåten	21
Flodmånglarna	21
Flodpiraterna	21

G

Geler	25
Giftspindel	44
Girighetens makt	40
Grå tveblading	42
Gröna floden	21
En båt i nöd	21
Flodmånglarna	21
Flodpiraterna	21
Spökbåten	21

H

Hon som ser allt men yppar smått	29
--	----

I

Illete	42
Istappsbergen	30

J

Jätteorm	44
Jättepadda	48
Jättespindel	45
Jordklöverplantagen	24
Jungfrutorget	15

K

Kandari	16
Kärleksfloka	43
Katres gåtor	40
kolare	52
Kolarna	22
Köttätande klängväxt	43
Krhun-renk-Roghan	12
Krippträd	42
Kristallkulan	32
Krokodil	45
Krole	17, 19, 27, 50

L

Laxhundra	21
Limax	45
Loke Två Lansar	25, 53

M

Maar	35
Madura	35
Malik	22, 35
Mänklocka	43
Molanken av Svarta Din	34
Monoliten	26
Mortimer	29, 51
Mortis	29, 51
Mumierna	38

Appendix

N

Naken flenört	43
Nattros	17, 19, 27, 38, 50
Nazabe	35
Nyckeln	34

O

Orakelklyftan	28
Oraklet	29

P

Paddmumierna	38, 54
--------------------	--------

Q

Quilla	12, 40
Hamnen	13
Jungfrutorget	15
Marknader	13
Rykten i Quilla	16
Sjömansknoten	14
Svartmalmstorget	13
Tusen krogars stråt	14
Värdshuset Vågsålen	15

R

Ramorienska mynt	39
Rangol Bebel av Xerims ätt	12
Rödänkegift	28
Röd jordklöver	43

S

Sänkan	26
Särläka	43
Sjömansknoten	14
Småborre	43
Sote	22
Spådomar	30
Spegelmakaren	31
Spegelmästaren	50
Spelledarpersoner	44
Spindeljungfrun	34, 52
Kristallkulan	32
Spindeljungfruns kammare	32
Spindelkulten	31
Spindeltroll	45
Spindeltrollens tvillingtoppar	23, 25
Spökbåten	21
Stjärnbilden Sylfen	39
Sumpmonster	46
Svartmalmstorget	13
Sylfen	39
Sylfens vrede	6, 40

T

Tabeller	
Att lämna vägarna	23
Händelser i Vildmarken	10
växtbestånd	10
Templet	26
Teofal	20
Thamerka	24, 53
Tjuvlyssnarna	17
Träskets tiraker	24
Träskveden	23
Tusen krogars stråt	14
Typisk buse	52
Typisk kolare	52
Typisk prästinna	52
Typisk tirak i träskan	53
Typisk träskpirat	52

U

Ubaros	24
Uekkhath	24
Uppdragsgivaren	7

V

Vandringssav	43
Värdshuset Vågsålen	15
Västmark	9
Vättar	49
Vildsvin	45
Vildvipa	43
Vitabrek av Vallinge	18
Vorsel av Rampor	20, 51
Wagazog	31, 50

Y

Ylker	49
-------------	----

Z

Zikkuraten	32
Zoriánriddare	25

Ö

Ödets tjänare	22
---------------------	----